東方文化學刊

第八期　八方雲集的流水席

天下吾民有社群.. 胡又天　1

自顧自的投入與期許：囧仙訪談........................... 編輯部　10

東方桂月宴：幻奏盛宴前夜線下聚會紀實.............. 戾方　27

我的 Wiki 百科編輯體驗 .... 雲霞　36

MCPE：《我的世界》裡一塊幻想鄉的興衰......... 白矮星　57

水銀之海—論月都的基礎與神道教污穢觀...........Tokibel　87

科學世紀的冒險譚—論秘封組的百合關係.............. 翅融　110

《東方》會成為民俗嗎？—福斯特「類民俗」理論導讀 ... 陳征洋　137

類民俗的迴圈：模糊用典，以化成明日之俗..... M. D. Foster 143

二〇一八年五月

天下吾民有社群

胡又天[1]

圖 1：「博麗靈夢」嵌名春聯，還都合格對仗。這年頭你到哪裡去找像我這樣會寫這種東西，還會來做同人，還會自己畫畫的傢伙。又，北京話裡有將「俊」讀作 zun（四聲）的讀法，但似乎還沒人玩過這個梗。

話說：

[1] 2017 年 11 月正式拿到香港浸會大學人文與創作系博士學位，2018 年 3 月開始在遊戲媒體「觸樂網」擔任編輯，主要任務就是寫稿與訪談。今後一段時間會待在北京，有機會也會報出差來去各地參展，希望能在這工作中認識更多圈子與業界的強者、智者、勇者，相互提攜，以利市場，以懿文德，以進大同。歡迎關注：http://www.chuapp.com/。

如今ＩＰ[2]競逐戰方殷，同人更要講初心[3]；

得民心者得天下，天下吾民有社群。

我們不薄濁流愛清流[4]，比利福利通通有[5]；

電波對上就走一波[6]，一刀升到九十九[7]。

大兄弟[8]協同小姐姐[9]，精熟節奏懂戰略；

---

[2] 智慧財產 Intellectual Property 的縮寫，於 2014 年左右開始流行，指稱各類圍繞著一種著作，衍生出系列產品與活動的……圈子。用「圈子」這個形象的詞最易理解。

[3] 兩岸三地文藝界與政壇都常見「莫忘初衷」之類的警句，中共亦於 2016 年 7 月以降提出過「不忘初心，繼續前進」、「不忘初心，牢記使命」等標語。

[4] 杜甫〈戲為六絕句〉:「不薄今人愛古人，清詞麗句必為鄰。」

[5] Bilibili 流行彈幕:「Ｂ站沒有福利，只有比利」，常見於各種以美少女封面吸引人點進去，結果是基佬各種邪魅一笑的影片。比利·海靈頓(Billy Herrington, 1969-2018.3.3)，前美國 G 片演員，2000 年代由於其出演作品裡的摔跤片段被日本 NicoNico 動畫 Up 主惡搞而翻紅，衍生了一整套「哲♂學」亞文化。又，我在稍早的填詞歌曲〈大吉利市〉（https://www.bilibili.com/video/av19291426/）才剛寫過「認命吧　這兒沒福利只有比利」之詞，乃從埋怨自己不夠紅的創作者的角度出發；這裡是站在所有同好的立場上，故可較為樂觀。

[6] 電波，在日本 ACG 用語裡意近「性格」、「頻率」，萌娘百科:「一種是描述人物性格，特指那種好像會發出怪電波給人洗腦的怪人。電波系的女生一般被稱作『電波女』、『電波娘』。電波系的人總讓人猜不出她在想什麼……也有電波系的萌娘成天瘋瘋癲癲活蹦亂跳，沒有一刻能安靜下來。一種是用作描述 ACG 作品的特點，包括音樂、視頻等。電波系的歌曲就是指像被洗腦般，給人猶如腦中徘徊不去的印象。」走一波，大陸地區與網路流行語，意同做一場、幹一票、來一發。

[7] 近年中國大陸充斥各種以「一刀 99 級」之類聳動廣告詞引人入坑的劣質網頁遊戲，實則 99 級之上還有無窮的等級和氪金點（引誘你充錢的地方）瞄準土豪玩家。這裡取其直覺上「一步登天」的意思，而登天以後當然也還天外有天。

[8] 百度百科：北方方言，原意是北方婦女用以稱年歲小於自己的男子。該詞因網路直播而流行於網路。

[9] 原為 2010-15 年（具體時間待考）《Love Live》企畫在中國大陸的粉絲對於 μ's 偶像組合九位成員的暱稱，然後此詞逐漸從 LL 圈擴散到泛二次元領域及全網路。參見風格裡奧於知乎〈「小姐姐」這個詞語為什麼會流行？〉的回答：https://www.zhihu.com/question/53382428/answer/156534514

嗶哩嗶哩擴[10]電網，光宅天下[11]暖心田。

熱火朝天，慶典連連，亦有能人甘沉潛：

或治經典或做 Game[12]，或起橋棧跨深淵[13]；

龍圖邃密通心竅[14]，觸手靈活貴生鮮。

ＱＱ表情包，百度資源盤；阿里雲計算，社會我搬磚[15]。

這個帖可水，貨要乾[16]，薪火能傳就不會完[17]；

鐘鼎山林各有志，修真拜物兩由之[18]；

---

[10] 原作「嗶哩嗶哩放電網」，以表 Bilibili 之能吸引觀眾，後見 B 站於 3 月在美股上市，這裡當改作「擴」字更佳。

[11] 光大、覆蓋、射到滿滿都是的意思。《尚書·堯典》：「昔在帝堯，聰明文思，光宅天下。」這裡當然是用古義然後讓人看到「宅」這個字雙關一下。

[12] 原作「或治經典或鑄劍」，想表示有人作學術研究、有人苦心創作的意思，但時間倉促，未及在影片裡配幾張圖片來表明此意，觀者可能就抓不準此句的意思，這裡就修改一下。

[13] 這句本來想寫各種翻譯與搬運，但是太模糊了，暗示得不夠清楚。

[14] 有一位叫「龍玉濤」的女裝 coser，其所出的古明地覺照片極其傳神而魔性，被製成表情包後得到病毒式流傳，人稱「龍圖」。其本人的故事比較複雜，參見「只有紅茶了可以嗎」知乎回答〈龍玉濤是誰？事蹟都是什麼 rt？〉：https://www.zhihu.com/question/63582342/answer/338856851。當然實際上使用龍圖的人，以多半不知個中原委。

[15] 1980 年代起中國大陸開始有將拉幫結派、不務正業的青少年稱為「混社會」，「社會」遂成為「黑社會」的簡稱，亦可用於自吹。近年（具體日期不詳）某場電競比賽中，有選手調侃 EHOME 戰隊的老雞，曰「社會我雞哥，人狠話不多」，自此「社會我ＸＸ」的句型不脛而走，而有「社會我麗姐，人冷路子野」等變體，東方圈亦流行以「社會我花媽，人狠話不多」形容風見幽香）

[16] 如粵語「吹水」和早期台灣網路語言「灌水」，「水帖」即言不及義的閒扯或廢話；近年大陸則出現了相對的「乾貨」一詞以形容具有真材實料、有用資訊的文章。原稿無襯字「這個」，現在補加，唸起來比較順。

[17] 硬核動作遊戲《黑暗之魂》(Dark Souls)系列作品裡，每部打完最終 boss 薪王後都可選擇傳火或者不傳火，而傳火之中亦隱藏了秘密，玩家因而開始流行「這火我不傳」一詞，並且經由彈幕擴散到沒玩這系列遊戲的泛二次元圈子甚至大眾。這裡除了使用成語「薪火相傳」的固有意思，也可吸引彈幕表示「這火我不傳」或者「我傳」。

滿溢資本要射爆款[19]，吃瓜群眾有選擇權[20]。

只要營養能跟上[21]，總有你的幻想鄉[22]。

爸媽說：人家的孩子已登天，韶華易逝莫等閒；

你也別頂嘴，你也別埋怨，

你就把我這段子放一遍來給他開啟新世界[23]。

須知世道已改，商機維新，該你君子無所不用其極[24]。

總之祝大家家庭和樂知識漲，明年更能過好年哪樂無邊！

---

18 鐘鼎象徵富貴，山林象徵隱逸，這裡再指向「拜物」（如商業成功）或「修真」（如堅持興趣），這兩種路數都是我們的翅膀，要平視，要各行其是。魯迅〈憶楊銓〉:「豈有豪情似舊時，花開花落兩由之」；楊憲益(1915-2009)〈自嘲詩〉:「久慣張弛文武道，花開花落兩由之」。

19 2016-17 年中國大陸開始流行各種「我他媽射爆」表情包，「射爆」一詞後來還傳染到日本，成為《碧藍航線》之類抽卡手遊玩家見到心儀的和新的小姐姐時常用的讚詞，並且在「偽中國語」的惡搞創作中據有一席之地。這裡的「射」取「猜」的意思，如元宵燈謎，「爆款」則是近年互聯網經濟中得到迅速、巨大成功的爆紅產品或殺手級應用之稱。

20 百度百科：「2016 年，有人將『不發言只圍觀』的普通網民稱為『吃瓜群眾』。人們頻頻以『吃瓜群眾』自嘲或互嘲，用來表示一種不關己事、不發表意見僅圍觀的狀態。」這裡再在後面附上金融術語「選擇權」，以示你我亦有影響市場的能力，總可選擇買帳或不買帳。

21 2016 年段子：「不要發黃圖，我們農村人，打次飛機營養跟不上」；隨著直播和彈幕網站的興旺，每有直播主或者動畫「發福利」賣肉的時候，就會有人調侃「營養跟不上啦」。

22 寫這句的時候我也想到了《幻想鄉樂園化計畫》，然後決定寫到這樣就好，不再繼續明示暗示什麼。

23 另一句由小眾而普及的流行語「打開了新世界的大門」，原出於漫畫《海賊王》，後漸脫離了原作的語境，被望文生義地廣泛用於大開眼界、人生觀被更新、後庭被爆等多種場合。

24 《禮記・大學》:「湯之盤銘曰：『苟日新，日日新，又日新。』康誥曰：『作新民。』詩曰：『周雖舊邦，其命維新。』是故君子無所不用其極。」「無所不用其極」原意是要在每一處都盡你所能，然後可以發見現行系統的不足之處，再作更新。後世被轉為貶義詞來使用，這裡再把它轉回褒義。

2018 年 2 月 17 日，戊戌年初二傍晚 6 時 30 分，時長達 158 分鐘的《東方華燈宴》（https://www.bilibili.com/video/av19692322）在Ｂ站播出。這場特別節目集結了中文世界眾多東方同人創作者的勞動成果，亦有「東方拜年祭」之稱。在節目第二部份的 9:15 開始，大家可以看到我這一段順口溜。這是我在 1 月中收到主辦人熊怪的邀請後，用一天的工夫趕製出來的。雖然主辦人只要我拍個 15 秒到 1 分鐘的拜年影片，不過我想機會難得，不好好滿足一下表演慾就可惜了，當下我就起稿想來吟個詩，寫著寫著，也就把這幾年對同人圈、社群經濟的看法與期許寫了下來。

這也算是密集地玩了一回梗：我大量使用了近年中國大陸的網路流行語和二次元典故。身為一個台灣人，有時候我都懷疑自己混了這幾年下來，玩這些梗玩得這麼溜，會給人什麼感覺。所以好歹還是再特意多用一些古詩和先秦諸子的典故，調和一下，然後可以一邊說我在二次元圈子裡推廣古典文學，一邊說我給我們幾千年的詩歌傳統嘗試加入一些混雜今古與雅俗的新風味。

再一邊，身為讀歷史系出來的人，我這也算是以文人、史家和社團主的多重身份，給這二次元語言文化的發展作上一番見證。前面我把每個有典故的句子都注了，即是考慮到為歷史留個材料，也方便不熟悉這些梗的圈外讀者、異地讀者、後世讀者瞭解一下我們這都是在搞些什麼鬼名堂。通常來說，寫詩的人注解自己的作品，是一件很掉份兒的事，會失去那種等你來解碼、教你覺得莫測高深的格調，但把一個「學術研究」和「社群交流」之類更體面的目的加上來以後，也就不必在乎這種格調了。又因作者注者編者全是我一人，所以這一稿也可以改一改演出

版裡不夠順字句。雖然修改後也不見得有多好，不過大家高興就好。

圖 2：「龍圖」表情包，下面可以配上各種怪話。

圖 3：蠢嵐嵐嵐繪製的《遊戲時代的新邦樂》卷三封底，初完稿（左圖）時我覺得這個赫卡提亞太普通了，問他能不能畫得魔性一點。蠢嵐嵐嵐問怎麼個魔性法，我說：「用龍圖？」於是他做了中間這張。我大叫：「幹，不行，這太驚悚了，我們還要賣錢！」然後一邊請他改成右圖那樣，一邊自己給這龍圖化的赫卡T亞加上了台詞，拿去各 QQ 群裡大肆放毒。

時代來到了 2018 年，我們一方面看到業界在如今的「大 IP 戰國時代」（這是我的說法）繼續高歌猛進地混戰、苦戰或是鬼打牆；一方面，我們個人也又長了一歲，有人升上高三，有人迎來大四，有人迎來而立之年，也有我這種早就過了三十的。同人創作，作為興趣愛好，是否還應該維持下去？如果要認真把它當事業來做，那比起各種人更多、錢更多、與主流社會關聯更密切的行業和圈子，你又有什麼值得堅持又可大可久的地方？這時就別再跟大家打屁回答說什麼「老二」了，這是我們早晚要時時叩問自己，以而調整姿勢的問題。

本期的專題是「社群」。我們徵集了在東方圈子各個方面有過投入的同好，前來分享自己的經歷與心得，其中有入坑多年的資深者，也有尚在高中、大學的新秀。當我展讀這幾篇來稿，看到文章裡各種深情沉浸與複雜感觸時，有一瞬間我不禁懷疑：為一項興趣，至於如此嗎？但轉念一想，二十年前，我在用撥接網路玩 MUD 的時候，也曾經如此投入：和《風之傳說》[25]的管理大神自薦寫新區域，在英文都還不太會的情況下硬學硬寫；在《萬王之王》[26]裡建國、作戰，為自己的失誤悔恨，和同學一起捐款給站方買新主機；關切整個圈子的發展，多次搭車到新竹參加 MUD 學術研討會，還在對學術論文毫無概念的情況下投稿上台發表。

如今回想起來，我早已不再心疼、牽掛它[27]，它在我生命中所佔的比重愈來愈少；如果要用功利的角度來評量，玩個 MUD 算什麼呢？學校裡

---

25 又稱 4040，開設在新竹的交通大學，屬於 Diku MUD 系統，我玩的第一個 MUD。
26 即同名網遊的前身，文字版 1996 年 11 月上線，至今仍在運作。
27 李宗盛〈愛的代價〉：「就當它是個老朋友吧／也讓我心疼／也讓我牽掛／只是我心中不再有火花／讓往事都隨風去吧／所有真心的癡心的話／仍在我心中／雖然已沒有她」

小打小鬧的社團活動算什麼呢？現在這些同人坑又算什麼呢？或許你可以從與商業資本、文化資本的相關程度來說這個不值、那個還算有點意義，但你永遠比上不足，而且如果我們對一切都開始這麼想，那就無異於那些總在嘮叨著「玩這個有什麼用」的大人了。

所以，在對著來稿感嘆「真是太年輕了……」那一瞬間以後，我忽然發現了，我以前對 MUD，和之後對一個又一個坑的投入，真正的意義與價值是什麼。那就是：讓我懂得什麼是投入，讓我可以共情於他人的投入，尊重、敬惜人們的投入。

這道理書上都有寫，各種心靈雞湯作者也都會接著論證下去，說能這樣的人也才能得到世俗的成功，等等等等，你想聽什麼或缺什麼他就給你什麼。然而知道是一回事，真正的「體會」是另一回事。

我們都還在路上，這幾年在同人活動中的投入與所得，有些將來會有用，有些會沒用，或者不比你重新另外再學的有用；這期間認識的同道，將來也會有成有敗，或者不上不下湊合著繼續宅。無論如何，可幸的是，我們從彼此身上懂得了什麼是沉浸、什麼是投入，於是在往後的知人論世，特別是看待將來小朋友的興趣上，我們可以保有一份真實不虛的仁心，遇見偏差的行為與思想時，或許也可以更確切地辨認出要害之所在。何以故？大概也就是因為「愛過」。

幻海潮生際，靈思運會時；蝶夢堪珍念，幽微故可知。限於篇幅以及本刊的性質，本期文章只觸及了大東方同人圈裡的幾個小圈子和幾個面向，希望將來還能有更多來稿加以補充，沒有人規定過了這一期就不再收相同專題的文章。還有，第⑨期開始收漫畫，歡迎投稿。

今年 5 月，也就是本期出刊後不久，神主 ZUN 也要應邀前來北京大學演講了。這是中文東方圈的一大盛事，而我身兼北大校友、《東方文化學刊》主編以及觸樂網的編輯，更是基本要去的，我也已經答應主辦方為這場學術活動好好寫一篇論文了。現在煩惱的，就是如果有機會問他問題的話，要問什麼才好？諸君必然會期待我提出一些有意思的好問題，可我現在還真沒想到。或許還是先練一練布袋戲，到時候把我訂製的那一尊八雲紫帶過去，用八雲紫的身份來和他瞎聊兩句好了。

願我們的生命與社群，皆得以繼續穩健前行。

喵玉殿 THBWiki THVideo 喵玉商业街 喵玉博客 喵玉群组 排行榜 快捷导航

清水星

1418 主题 6万 帖子 5万 积分

大喵玉

真·最终BOSS

人妖槽 -25503 %

喵玉币 2147206821

萌度 27915

信仰 6930 点

Judge Res Moe Neet Kane Bigamy 1000 Ext ZUN

2010年11月，喵玉殿新论坛的雏形开始建立，我很荣幸成为第20个会员，并加入喵玉光复的建设中，嘛，汉化组前面的那些漫画的搬运我可是帮了很大忙的哟，嗯哼！但是很奇怪呢，从喵玉在12月3正式开张到现在的这段记忆真的很模糊了……我也不知道为什么，总感觉喵玉殿开了没多久一样……我只记得——喵玉的域名nyasama和生日12.3是我建议的[自豪的鼻子伸长了，但是，因为记忆真的变得很奇怪，我现在也怀疑这个建议是不是真的了……]，我还记得版头突然变成征集和合绘的过程，我还记得因为某个|"小弟"在管理群单方面发飙囧仙的事件……真的已经八年了吗，虽然还没到年尾呢……真的把喵玉当成了那边世界的那一个家了呢，真怀念汉化突破1000甚至后面还追上小镇的事件，真怀念在Q群里跟大家吵吵闹闹的回忆，真怀念在新人区来来走走的各位……

最后再说一个差点让我崩坏的事件——去年2017年的年初，我的硬盘坏掉了，我所有的收藏和链接都消失了……当时的心挖了一个大洞似的，那一个星期里，我差点成了丧尸一样……因为这么多年的回忆真的像被抹去了的一样……让我痛苦不已，只不过……我可是很坚强的，十年前住院昏迷后出来物是人非我也能挺过去嘛，加上……大家给我的安慰让我感觉到很温暖呢——在三次元我有点门路、自认姿色也不错[虽然没胸！！]、而且继承老爸的店不愁什么的，但是三次元的我真的感到很寂寞呢，不仅仅是因为性取向——同性恋产生的痛苦，还有因为看到姐妹们都结婚生子以及被家人催婚的焦虑……这么多年，我一直都在逃避，虽然表面很光鲜，而且生怕突然失去了二次元的大家，而变得很忧郁，但是该说塞翁失马吧，硬盘坏掉了反而让我想通了一些事情——

虽然我们是在虚拟的网络里遇见，但是真的感谢大家，给我了很多邂逅很多美味的回忆呢，这份羁绊深刻心中……

感谢莉莉、露米娅、莲姐和零等人，在扮演区我度过非常自我满足的时期；感谢帝爷、眠羽等组里论坛里老一辈的人们，多亏了你们喵玉度过艰难的时期；感谢Hgs、115等现在组里的主力们，加油吧！就快要到2000了哟！感谢囧仙……拜一拜，因为是囧仙，不需要什么理由！

嘛嘛，要感谢的人还有很多，其他的小伙伴们虽然没念到名字就多多抱歉了，反正你们都在我心中[我绝对不是在敷衍哟]，但是最后我还得感谢两个人……塔布里斯和琪斯美——[鞠躬][沉默]……

唉，过去的都过去了……

最后还是吐槽一下我自己，我，还真的抱歉了呢，而且心中的某种感情也完全没表现出来呢，我的"一写文章就心闷"的病已经到了极限啦……咳咳。最后就祝贺喵玉组再活十个年头，以上

PS：我真的不是准备离开的说

圖 4：喵玉殿有帖必回，獎腋掖創作不遺餘力的管理員水星姐入坑十年感言〈突然懷念一下—三十歲←二十歲〉，標題的箭頭真是蘊含了無限感慨。（http://bbs.nyasama.com/forum.php?mod=viewthread&tid=77462）

自顧自的投入與期許：囧仙訪談

在中文東方同人社群中，有「主席」之稱的囧仙應該可以說最是「不遺餘力」的一個組織者和行動者了。從綜合性論壇喵玉殿，百科網站東方維基(thwiki.cc)，日本同人產品代購網店，到《秘封活動記錄》系列動畫，以及《幻奏盛宴》交響音樂會，都有他的名號。出於記錄歷史和展望未來的目的，本期我們就請囧仙主席來談一談他在東方社群建設上的歷程與思考。（以下楷體字為提問，明體字為回答）

關於過往

說好的這篇訪談其實已經拖很久了，我們這就開始吧。請問你是如何入坑的？影片？遊戲？音樂？剛接觸時令你印象最深、激起了「想瞭解更多」之類想法的是什麼？

我本身入坑比較晚，是 08 年左右正式入坑。當時正好趕上 Nico 與《東方》的第一次高潮，是很享受的一個過程。我最喜歡的稿件大概是老版的〈Niconico 組曲〉[1]。實際上我對於同樣是 Nico 御三家的《偶像大師》也很感興趣，不過最後還是選擇了東方坑跳了進去。

現在想來也是一種機緣巧合，非常慶幸當時選擇了《東方》這個作

[1] 編注：綜合了 N 站多部高人氣同人創作以及包括《東方》在內多部ＡＣＧ作品之畫面、音樂的影片，有多部。一例為 http://www.nicovideo.jp/watch/sm500873。

品去深入瞭解。

可能和很多跟我差不多時間入坑的人的想法類似，我非常好奇是什麼樣的作品能夠提供這樣種類不同、相去甚遠的創作，就產生了一種瞭解它的動力；深入瞭解之後，又發現了大量需要自己去瞭解的內容，這種感覺讓人欲罷不能。

可能和現在很多快節奏的作品不太一樣，《東方》是一個需要緩慢進入的作品，我本身是非常熱衷於這樣的作品的。可以說《東方》幾乎符合我對於一個題材的全部喜好傾向了。

能否就你做過的每一件較大的事，如喵玉殿、THBWiki、秘活，向還不清楚概況的讀者略作介紹？

簡單的說就是做各種各樣和《東方》有關的事情，以我個人的性格來講，我不是特別喜歡陳述自己的功勞之類的，簡單的理解為做和《東方》有關的事情就好。

你之前的工作是什麼？

進入《東方》坑之前，那肯定是還在上學啦。

我大學本科是學電腦的，其實我覺得掌握這方面的技術在我做的很多東西上都提供了不少的便利。

總結一下 2017 年的成就？

要說 2017 年的話，最主要的一個就是《幻奏盛宴》交響樂了，當然還有《秘封活動記錄》的第二話。

成就談不上，畢竟做得不夠的地方，或者說出錯的地方還是很多的。

只有做得接近完美，才能談成就吧，我是這麼認為的。

關於現在

知道主席這個名號的同好，都知道主席事情很多，但具體究竟有哪些事情？我認識你也兩年多了，我也不清楚。這裡就和大家講一講你目前所承擔的各種事務吧。

其實主席這個外號，本來和《東方》沒什麼關係的，是針對一個已經失傳了的表情的表情黨黨主席這樣的外號，結果以訛傳訛，被和《東方》相關聯上了，也是比較無奈的一件事。

我身邊的朋友都不會用這個外號來稱呼我的，我也不希望他們用。

要說做的事情都有什麼，我覺得可能最主要的一件事，就是我自顧自的把發展國內東方圈當作工作來做了。

之所以說是自顧自的，是因為可能很多人並不希望國內東方圈有所發展，或者並不希望是向著我努力的方向發展吧。

我並不是什麼管理者，也談不上是什麼領導，最多最多也就算是個意見領袖。而且這意見也還不能代表大部分人。

所以我給自己的主要工作的定義就是：**自顧自的發展東方圈**。

當然，這並不是說就我一個人，我身邊還是有很多志同道合的朋友的，如果沒有他們的幫助，我覺得我可能也做不成什麼事情。

所以更嚴格的說，我現在在做的工作應該是：和志同道合的朋友一起發展東方圈吧。

平常每天的作息如何？

其實還是蠻規律的啦哈哈哈哈哈哈哈哈：

我自己以早上 6 點，作為一天的分隔線，6 點之前都是今天，6 點之後是第二天。

一般我會在上午 8 點左右睡覺，中午的時候起床。

平均每天還是能睡 4 到 6 個小時的，有的時候可能會偶爾通宵幾天，之後會花一天時間補覺的。

不過這個作息時間僅限在家裡的時候，如果要出差，參展或者去談業務的時候，那肯定就會調整到正常的作息時間了。

我覺得我倒時差還是很快的，一天內就可以搞定。

都上哪些網站？用哪些社交平台、通信工具？

我主要會使用微博、貼吧、知乎、Ｂ站、推特和Ｐ站(Pixiv)等。後面幾個只用來看。

通訊的話，以 QQ 為主，業務上的話還是會使用微信的。跟外國人聯絡就主要使用 Skype 和 Messenger 了。

一年大約去日本幾次？做什麼？

四次左右吧，感覺上。

基本上至少兩個 CM，一個例大祭，這三個展會是必參的。然後在秋天的時候會有業務上的需求去日本。

和神主有建立起聯繫嗎？

沒有本質上的聯繫，只在有需求的時候主動聯繫他那邊。

平時不會聯繫的，也沒什麼事兒好說嘛。

談一談和日本社團朋友（如凋葉棕等等）的交流情形？

和日本社團的交流其實也沒什麼特別之處，感覺。

就是用的軟件不一樣，使用的語言不一樣。

我本身日語水平只夠最基本的使用，不能真正談事情。

所以我和日本社團交流的時候，要麼我們雙方都使用英語，要麼就是由朋友來進行翻譯了。

去過哪些國內的展會？參展或不參的考量有哪些？

國內的展會去過很多，各個地區的代表性展會，以及各地的 THO[2]，我很多都有參加過。

必參無疑的展會，可能主要就是上海 CP，成都 CD 這樣的大型展會，以及各個地方的 THO 了。

只要時間允許，我會盡可能的去參加各地的 THO 的。畢竟《東方》Only 展會真的是挺有意思的。東方愛好者聚集在一起，那種氛圍感，歸屬感，真的無與倫比。

專職做《東方》同人活動以來，如何維持生計？

之前都是沒有辦法通過同人活動來維持生計的，只能依靠《東方》之外的收入來補貼。

說實話我還是比較羨慕日本那邊做比較久的《東方》同人社團的，它們大都可以只依靠同人活動就可以滿足全部生活開支的需求了。

[2] Touhou only 的縮寫，即《東方》專場。

我這邊的話，從去年開始，接手了一個朋友的代購店，此外類似《幻奏盛宴》這樣的活動，也是有可能得到利潤的，第一屆暫時還是貼錢的，我想之後應該可以比較寬鬆。

目前還是以貼錢為主，爭取盡可能的先做到完全的收支平衡吧。

陳述一下目前各項工作以及各方面的難處？

難處還是很多的，主要集中在這麼幾個方面：

一個是缺乏官方的支持。《東方》畢竟是日本的作品，官方對於中國這邊始終是一種不聞不問的態度，缺乏官方的支持使得國內的東方圈很難接觸到最近幾年官方在日本大量推廣的各種各樣的商業企劃和活動。

國內對於《東方》的認知很多還停留在十年前的樣子，這也是和官方脫節的結果。

還有一個就是如同我前文所說，我做的事情，很多是屬於自顧自的。不可避免的會觸及很多人的利益，甚至影響了一些人的既得利益。

當然也可能只是單純的我做的事情並不是別人想要的，甚至與別人想要的情況相反。在這個情況下，很多人會試圖阻止我，或者拆台，或者設卡，或者冷嘲熱諷，各種各樣的人各種各樣的做法都有啦，這也是比較嚴重的一個阻礙。

說真的，哪怕是再自顧自，但是目標還是為整個東方圈做事情，每

個《東方》愛好者都是東方圈的一個組成，或者是說受眾、目標，所以不可能忽略這些人，但是卻又沒有別的辦法，是很為難的一個情況。

關於未來

之前你也談過一些對社群發展的想法，這裡不妨再多談談？

我是很希望社群能夠良性生長的。但是何謂良性，現在還未有定論。

我自己的想法，就是：愛好者們之間的界限不再明顯。

即所謂「創作者」和「受眾」不再有鴻溝，而是融為一體，那麼這個社群一定就會很有活力。

每個人都能享受到的社群，是優秀的社群。

此外，就是我一直很希望《東方》的官方能夠更關注中國這邊的社群，而中國這邊的社群也如果能和官方的聯繫更加緊密就更好了。

在正版化的趨勢下，如何轉型？若有人追究先前的事情，如何應對？

正版化必然是大趨勢，也是我非常宣導的。

最近幾年，我也一直有努力在東方圈內推廣正版化。

包括代購店在內，都是我為此做的一些努力。

對於之前包括我在內的很多人做的資源網站之類的內容，我對於日本同人社團其實也是有說過的。

在合適的時機，我也會告訴他們這些事情。

有些日本社團能夠理解，有些人不能理解，但是也不會太追究。

畢竟，《東方》這個東西本身，並沒有主動面向中國宣傳，也沒有主動向中國輸出作品。

中國的愛好者，早期想要接觸，除了本身就免費的視頻和圖片之外，其他的東西確實只能靠盜版。

不如說沒有盜版就沒有如今的愛好者圈子。

這點不僅是《東方》，其他的圈子也是。

盜版的作用不可忽略，但是正版取代盜版則是必然的趨勢，我們只要做好準備迎接它就好。無須恐懼，也毋庸矯枉過正。

移動互聯網普及，《艦娘》以及各種美少女課金手遊興起以後，二次元市場進入了大ＩＰ戰國時代，《東方》的地盤不可免地被分薄了，如這兩年台灣各展會上出《東方》cosplay 的少了很多，出《東方》同人本的也少了。死忠如你將如何應對這個趨勢？

這是一個大趨勢，避免不了的。

人們傾向於手遊，是因為手游能夠充分的利用人們的碎片化時間而且隨時隨地。

人們傾向於課金，這也是更賺錢的模式取代了以往不夠賺錢的買斷制。

越來越多的優秀題材出現，這其實是好事。

只不過對於《東方》這樣的老題材而言，競爭越來越多，環境不能不說很嚴峻了。

作為一個《東方》愛好者而言，我覺得我能做的事情，就是繼續喜歡《東方》，繼續為《東方》做自己力所能及的事情。

因為只要還有人喜歡，還有人創作，還有在做事兒，《東方》這個文化圈，就還是活的，就還能活下去。

《東方》之所以是《東方》，《東方》之所以能到今天，靠的是《東方》愛好者，靠的是人。

只要還有人，只要人還在，只要人還在活動，那麼《東方》就還是《東方》。

我們看到了神主有開始扶持同人遊戲登上 Playism、Steam 平台，然而能做遊戲的畢竟是少數。對想以其他種同人作品（漫畫、音樂、小說）出道成為專業創作者的朋友來說，過去《東方》是一個很好的選擇，現

在你認為是沒有那麼好了，還是更好？要怎麼做才可能比較好？

不如說現在這個快節奏的社會，這類以閱讀為主要體驗方式的作品，待遇都沒有以前那麼好了。

這個不是《東方》的問題。

人們的時間越來越碎片化，花錢的地方也越來越多。

手遊是現在最如日中天的東西，然後就是那種短視頻[3]也非常的火。

不過我覺得，內容創作是非常重要的東西，雖然可能不會那麼火，甚至只是不溫不火，但是喜歡這類型的創作的愛好者還是很多的呀。

只要有人看，自然也會有創作下去的動力。

畢竟喜歡創作這件事本身，喜歡自己創作的這個內容本身，才是源動力嘛。

2018 年了，我還是要說，雖然只用愛發不了電，但是有愛的情況下發的電肯定更多能量更足。

這點是不會變的。

神主曾在訪談中表示他當然有興趣做動畫，只是還沒想好、還不清

[3] 編注：2016-17 年，「快手」、「抖音」等短視頻平台竄起，在被批評低俗、低端的同時累積了大量使用者。

楚怎麼做。你如何看待這番發言？會不會想要以京都幻想劇團的名號爭取與他合作？

他這個發言其實沒有什麼實質內容的，也就是說並不是有意義的發言。

嚴格來講，他短期內也沒有做動畫的企劃。

自然，京劇團跟他也不會有什麼合作機會就是了。

假如他提出自己有這個企劃了，那麼我們肯定會努力試試爭取一下的啦。不過想必是爭取不到就是了。

今年、明年有什麼計畫？

我的短期想法，就是希望能先把幻奏盛宴這個音樂會做下去。

當然，也希望《秘封活動記錄》能夠繼續做下去。

還希望國內有越來越多的東方創作者、社團和展會活動等。

然後就是希望《東方》的官方，以及 ZUN，能夠更多的關注中國這邊，我現在也在為此而努力著。

是否有打算成立公司，正式來運營《東方》相關的活動？

在國內做活動是肯定要有公司名義的，這個我之前就有成立。但是

公司只是名義上的，實際並沒有真的按照公司的模式運營，比如僱用很多員工，正式開展業務，這些都沒有的。

我還是更希望以興趣和個人愛好的形式來做這些事情就是了。

關於創作

請談一談你對神主的二次同人創作規約的見解。

ZUN 的二次創作規約，實際上是挺遲緩的，始終比潮流慢上一拍。

同人創作這種東西，大都是小團隊或一個人就可以完成的小型創作，ZUN 的規約也主要是適配於一個人就能完成的創作類型。但近年也有規模較大的同人創作了。

我覺得 ZUN 也是有自己的考量的，畢竟管理這麼一個體系，還是很不容易的。

不論如何，我個人是肯定會嚴格遵循的，也會建議自己身邊的朋友遵循。

ZUN 也會去調整規約，雖然經常是慢上一拍，但是也還是會與時俱進的。

你看最近就允許了 Steam，而且放得還是很開的，我覺得這就非常的利好。

能遵循的規定，一定要遵循，沒有規矩是不成方圓的。

創作者遵守規約，是《東方》發展至今的保障，肯定是不能沒有的。

你對原作也下過很多考據的功夫，例如神主對京極堂的引用，在中文圈應該是你首先指出的，是嗎？你是從哪些地方得知這些？你還有研讀過哪些神主可能參考過的作品或史料？

ZUN 喜歡京極夏彥，並不是秘密，這些東西在他的網誌裡都有寫過。

只不過以前，關於 ZUN 的資料的翻譯非常少，且有限。

得益於我一位叫京都人形的朋友的幫助，他在前幾年翻譯了超過 20 萬字的 ZUN 相關的資料，包括他的日記、訪談等內容。這幫助我們更全面的瞭解了 ZUN 的創作思路和想法。ZUN 喜歡京極堂這件事就躍然於紙上了。

剛好我也比較喜歡閱讀日本的推理小說，於是我和包括京都人形在內的朋友們經過研討之後，確定了 ZUN 在《東方》裡對於京極堂的明確引用這件事。

最後由我撰寫成文章，發表在我的網誌之上，這不能說是我首先提出的，因為如果沒有包括京都人形在內的朋友的工作，我是無法寫出這些文章的。

我並不是那種 ZUN 喜歡啥，就去看啥的類型。不過為了研究東方，

我也會適當的去瞭解 ZUN 的喜好，研讀 ZUN 喜歡的書籍。

尤其是在我自己的創作過程中，涉及到的部分，我肯定是會去讀的。主要是為自己所用，在我自己進行創作的時候，涉及到了什麼，就去看什麼，而不是照著 ZUN 的書架一本一本讀過去。

我並不是說照著讀過去不好，這樣也非常好，如果我有足夠的時間我可能也會這麼做，但是很不幸的是我還是沒有這個時間的。

你曾說你因為太在意忠於一設，結果在編劇上難以作出大幅度的變化。能否談談你編劇的思路？你最想做到的是什麼？如何平衡它和各種「觀眾可能比較想看到的」之間的差異？

其實我更在意的，是所謂「退環境」。我在進行創作的時候，會優先考慮這些內容，是否能和全部已有的一設進行相容。

這是第一點。

然後就是這些內容是否很容易退環境。也就是它們是否很快就會被新的一設打臉。我會盡可能的避免這點。

所以我覺得我很難做出很有開拓性的創作，太過於在意它會不會與一設有衝突，確實很容易受制於一設的。

但是也可能是我自己本身思想有局限，我相信還是會有人能做出非常好的作品的，在與一設完全不衝突的情況下。

因為我自己的缺陷，所以我其實在跟別人講創作的時候，都會建議別人跳出一設這個坎，將一設為己用，而不是變成框子套牢自己。

如何看待《憑依華》、《天空璋》之後《東方》官作主題與劇情的可能走向？

從《輝針城》之後開始，《東方》的格局逐漸變大，角色設定也越來越詳細，甚至劇情已經完全脫離角色們的掌控了。不再是早期的那種輕鬆打架輕鬆宴會的劇情模式了。

可能很多人接受不了，但我覺得非常好，我很喜歡設定複雜的故事。

我很少猜測新作內容，但是對我來說，更希望看到 ZUN 完善整個《東方》的世界觀，這也能給我們的創作，提供更多的思路。

有些看法認為 ZUN 做的越詳細，給二次創作的空間越小。但是我是持有相反看法的，我覺得這能給二次創作更多的發揮空間。

因為格局越來越大了。

我很期待。

買吧！買吧！買吧！

東方桂月宴：幻奏盛宴前夜線下聚會紀實

戻方[1]

2017 年對於東方愛好者來說是很值得紀念的一年，我也不例外。這一年的暑假我隻身從山西去往上海，去參加每個東方愛好者都期待許久的盛會：上海 THO08 以及次日的幻奏盛宴交響音樂會。

不過，這次故事要講的並不是這兩次集體的活動，而是 8 月 19 日晚上，一次名不見經傳，但對我來說印象同樣深刻的宴會——東方桂月宴。

以下是我按照自己的記憶和尋找相關資訊盡力還原出來的場景。

時間回到交響音樂會開票前。我和萬千東方眾一樣，早早加入了幻奏盛宴的 QQ 群。每天討論著交響樂的消息，猜測著可能上演的曲目，或者鬥圖，或者做複讀機[2]，這是一場上千人的網路世界的狂歡。我很清楚，等到開票之時，這上千名同好，以及可能存在的更多的同好們，會在瞬間成為競爭門票的對手。這樣想著，讓我心中的喜悅、緊張、激動等等心情交集在一起，成為一鍋情緒的亂燉。

在一再的延遲和技術性調整之後，眾人翹首以待的「囧曆 6 月底」終於到來了。那天是 2017 年 7 月 8 日，我眼睛緊盯著電腦螢幕上的標準

[1] 戻方，同人社團「幻想躍遷實驗室」團長，號超微光頭。伏特加愛好者。
[2] QQ 群聊的「+1」功能，點一下就可以重複樓上剛發出的訊息，複讀的人多了就會形成某種其樂融融的景觀。相關格言有「人類的本質就是複讀機」。

時間，手指早早的懸在了手機螢幕上方幾釐米處，螢幕上是早已選好的座位資訊。

20 時整，開票。確認付款，提交資訊，一氣呵成。我長舒一口氣，接著轉到交響群，消息如我所料炸開了鍋。2000 張音樂會的票，在 70 秒內被搶售一空。這本是件好事，可之後發生的事情出乎所有人的意料。

沒過多久，交響群裡一些沒有搶到票的同好們打算自發的舉辦一次線下宴會，就是眾人所稱的「酒會」，以彌補無法去參加音樂會的失望之情。最先建立起酒會大群的是杏子，她在交響群裡幾次發佈酒會群的連結，引來了不少對此感興趣的朋友們，這其中包括我。我是最早進群的那批人之一，進群沒多久就私聊杏子，求來一個管理員許可權。於是，每天水群的重心除了交響群以外又多了一個酒會群。暢想著不久之後的上海之行，之前那種複雜的心情再次出現。

幾天後，我正在參加軍樂團的訓練，休息時間拿出手機查看消息，看到交響群再次炸開了鍋，其中不時夾雜著「官網開票了」「快去退票」之類的消息。我心頭一緊，多方打探，才得知這令人意想不到的事情：演出的場館方在未與主辦方協商的情況下，擅自在官網開售「幻奏盛宴」入場票，導致大量黃牛湧入，以及之前購買的票全部失效一系列後果。這無異於晴空霹靂。

我萬念俱灰地退掉了之前的票，剛搶到票的喜悅一掃而空；又在群裡四處詢問有沒有願意出售餘票的人，無論如何，這樣一次難得的盛會我是不能不參加的。

酒會群這邊，法師表示自己有能力籌辦這樣一次宴會，於是杏子欣然將大群轉讓給法師。之後，法師四處尋找場地，拉攏人手。事就這樣成了。不久之後，大群陸續發出幾條公告，宴會定名為「東方桂月宴」，在 THO08 當天，也就是 8 月 19 日晚上舉辦，地址選在了上海 B+ Restaurant 良驪餐廳。參加宴會的同好們紛紛在特意為此次活動開張的網店購買參加資格，並加入了會員們的專用 QQ 群。

一切的準備工作都在有條不紊地進行。又過了一段時間，轉機再次出現。交響樂的主辦方最終決定，在 8 月 20 日下午加演一場。消息很快傳遍整個圈子，而原本在酒會群裡因為種種原因沒有拿到票的大部分夥伴們，也都買到了自己的票……

8 月終於到來。我隻身乘坐去往上海的火車，在一天一夜的顛簸之後，抵達了這個被譽為「東方巴黎」的城市。

8 月 19 日晚，從 THO08 的 live 場走出之後，夜色已經降臨。我立即坐地鐵趕往宴會的舉辦地。

良驪餐廳，那個地方與我印象中的宴會舉辦地點完美契合：昏黃的恰到好處的燈光充斥著會場；承包了整個二層的場地現在是東方眾們的天下；名為酒會，不過由於種種現實原因，只有些軟飲料登場，倒也別具風味；登上二樓，跟各位打招呼，自我介紹，寒暄之後，便去拿到自己的會員卡並且登記；宴會參加者大多是跟我年紀相似的學生們；主辦方的核心，法師，此刻正在場內四處走動，協調各種事情；放在桌上的盛著食物的盤子基本上已經空了，服務員正在給其中添菜。

我隨意挑了些小菜，走到旁邊的空位上坐吃。我所在的隔間裡，充斥著：DJ 打碟的音樂，女裝大佬們的交談聲，以及各種遊戲音樂混雜的聲音。我左手邊是群裡的 Oxidane，在網路上的頭像是一個水分子。右邊的名號是探女，一副純狐老媽子扮相，戴黑色像素眼鏡，手持一杯飲料在沙發上呈葛優癱狀。中間的各個都是女裝達人，圍坐一圈開會，有說有笑。分佈在四周的，有的在閒聊，有的三兩扎堆連線打《非想天則》，還有的自帶了薩克斯和長笛等樂器在演奏，場面其樂融融。

圖 1：女裝大佬的集體會議

四處走動一圈後，我坐定，與旁邊的幾位朋友聊了起來。雖然現在忘記了他們的名字，不過也無大礙——這正是這個圈子的好處。就算是完全不認識的人，都可以找到共同話題暢所欲言。這樣令人感覺很溫馨。

這次宴會最讓大家津津樂道的一件事，自然是次日的交響音樂會了。畢竟是因為這樣一場盛會才能聚在一起，這其中又經歷了許多的波折，正所謂緣妙不可言。大家各自討論著明天的行程，決定次日在場館再次聚團合影。甚至有「激進者」提出拍攝對著場館豎中指的照片以宣洩不滿，被眾人否決。唯一美中不足的是，原本由交響樂主辦方精心設計好的各種價位的票面，被場地方的純白色普通票面全部替代了。（之後經過一段漫長且複雜的流程，那些設計好的票面才一一送達觀眾之手，是為一大遺憾。主辦方和觀眾都成了受害者。）

就這麼過了一會，也不記得是誰一聲令下，我看到大家都朝這個小隔間聚攏來。DJ 此時也停止了演出，拿出手柄自顧自地打起了遊戲。我大概明白了，接下來是集體活動時間了。

負責活動的夥計不知從什麼地方變出幾塊板，是拼圖：這第一項活動便是拼圖比賽。在我的印象裡，拼圖上以秘封組為主題的那幅畫，出自群裡名為「灰」的畫觸之手，主辦將這幅畫做成拼圖來供大家比賽玩樂。主持人鼓舞著大家快來參與，我和別的幾位朋友們自告奮勇，在房間正中的長桌旁坐下，先將拼圖一塊一塊的拆下，再和自己對面的人交換拼圖。準備妥當之後，主持人發令，大家立即把手伸向自己眼前的那一堆拼圖碎片。拼圖這活比我想像的要難——畢竟我有十年沒碰過這個東西了。還原拼圖的過程中還有幾位「好事者」拿起了手機直播活動場

景。探女在一旁一本正經的解說著比賽，房間裡充滿了快活的氣息……

約摸五分鐘之後，坐在我右邊的維尼率先完成了拼圖。剩下的選手們有些慌了，手忙腳亂起來。接著，第二第三名依次出現。邊上觀戰的朋友們連連叫好。完成拼圖的接連進入看戲模式，還有的則協助沒完成拼圖的選手，幫他們加快進度。終於，最後一張拼圖也完成了。大家於是說笑著，收拾殘局準備下一項活動。

圖 2：拼圖比賽現場

之後是第二項活動，知識競賽。這個專案比起前一個拼圖比賽要硬核的多。參賽選手們自發的組成三人小隊，將主持人圍成一圈。另有吃瓜群眾在一旁看戲叫好。競賽的題目現在早已忘記，況且從前也在網路上做過類似的測試，難免混在一起叫人記不清。唯有一道題令我印象深

刻：阿空的左足被稱作什麼（分解之足）。現在看來，大概是因為我個人對於可控核能利用的喜愛罷。

競賽結束後，每個人手裡都多了幾張寫著編號的小紙片——這是知識競賽的獎品——抽獎券。獎品五花八門——全新未拆封的求聞史紀和求聞口授；為了紀念風神錄發佈十周年而特意準備的風神錄原作光碟；還有各種同人本，改編曲 CD……

這些獎品都是來參加宴會的朋友們自己帶來並捐獻的。這讓我感受到了大家的慷慨、熱心，以及對這個圈子的愛。

圖 3：部分獎品一覽

抽獎的方式有些獨特，我記得是通過碼錶計時——先開始一次計時

然後暫停，通過最後一位的奇偶數來確定抽獎號碼首位是 1 還是 0，接著再連續計數兩次，通過最後一位的數字來確定兩個數字。最終抽出來的三位數就是中獎號碼。

往往抽獎環節是最激動人心的，尤其是這樣公開的「血統鑒定」活動更令人激動不已。主持人在電腦螢幕前忙活著；圍觀的群眾拿著自己手裡的獎券仔細聽著號碼；內務組的負責人手拿獎品激動地報著號；中獎的幸運兒同樣激動地大喊「噫！好！我中了！」餘下的朋友也尚未放棄，等待著下一個號碼的公佈。獎品一件件的分發出去，大家的興致卻沒有絲毫減少，於是在眾人的提議下將剛才使用過的拼圖也當作了獎品以抽獎的形式送出。

夜已深。

大家互相分手作別，各自回到各自的住處。在離開之前，主辦法師提醒大家帶上宴會的紀念品：東方桂月宴主題的木質 U 盤和胸針、鑰匙扣、明信片以及一本手繪的東方桂月宴生存手冊。

從餐廳出門已經是將近半夜一點。8 月的上海，就算到這個時間，空氣裡依然彌漫著些許熱氣，偶爾吹來一陣涼風，令人心曠神怡。我乘上一輛計程車，回到了自己歇腳的旅館。

已經是 2018 年了。第二屆交響音樂會暫時沒什麼准信；第一屆的官方錄影和 CD 聽說正在趕制；THO09 已經確定了主題為「東方螢燈筏」。今年過年期間，由愛好者們自發組織製作的第一次東方拜年祭「東方華燈宴」同樣取得了圓滿成功。我在節目裡看到了有關去年的東方桂月宴

的講述，總感覺不夠好，想添點什麼，於是在這裡發表自己的一些見聞和感想。現在的會員 QQ 群，幾乎已經成了大家相約連線打則的地方，每天都重複著這樣的日常。我經常想，今年的宴會還會不會舉行呢？大家還會不會像 2017 年 8 月 19 日的那個晚上一樣，歡聚一堂呢？

我非常期待。

圖 4：整齊擺放的宴會紀念品

我的 Wiki 百科編輯體驗

雲霞[1]

當我真的開始落筆的時候，實有一種無從著手的感覺。蓋是因為感觸良多，真到想要說些什麼的時候，卻無端生了「卻道天涼好個秋」般的無力感，於是乎思量再三，決定還是從自身的經歷入手。一來便於感同身受；二來講到深處時，也不至於有恍若隔世的感覺；三來本以萌娘百科的地位，尚不足以用「對東方有良多貢獻」的身份自居，不過「當局者迷，旁觀者清」，以另一個角度敘事，或許也是件好事。

不過此文所闡述的，亦不僅僅是「東方 Wiki」一個話題。事實上我想，Wiki 系統作為「在 web 的基礎上設立的人類知識網路系統」，基於該系統所創立的 Wiki 百科，以及這個圈子裡的故事亦是對應文化圈中部分群體的寫照，而在這個圈子中發生的二三事，多少也值得所有人的深思，特別是當以 Wiki 百科的視角去觀察 ACGN 文化時，更是可以從一個全新的方面對 ACGN 文化加以理解。

事實上，Wiki 百科之於 ACGN 文化，就好比於史家之於一代王朝，既有所謂「正史」，亦有所謂「野史」。同樣地，既有「秉筆直書」，亦有「春秋筆法」——儘管事實只有一種，但在不同人的記錄與傳播下，亦會有不同的表象。

[1] 萌娘百科管理員，東方&純音&靜畫愛好者。

由於中國大陸政府網路審查的限制，2015 年 5 月起中文 Wiki 即已經不可用正常的方式訪問——不過在此之前，由於 Wiki 百科本身傾向於「全民學術」的定位，以及開放系統的特徵，因而以各種各樣的特定亞文化圈作為主體的「姊妹 Wiki」[2]網站早已應運而生，而這些網站也成為了繼論壇、社交軟體後的又一個愛好者聚集地，而這些繼承了「自由的百科全書」[3]精神的姊妹 Wiki，也開始逐漸成為對應文化圈中的「百科全書」。而志願編輯 Wiki 百科，崇尚「自由編輯與知識共用」精神的編輯者們——也被稱作「維基人」，走進了包括《東方 Project》在內的諸多亞文化圈中。即使是在過去被視作「不登大雅之堂」的漫畫、卡通、遊戲等等話題，在現今也逐漸擁有了一批發掘其內在學術意義的群體。

我在初高中時代就偶爾在各種各樣的百科編輯，不過正式加入萌娘百科，成為一個致力於 ACG 文化的維基人，卻也只是 2016 年的事情——在那之前對於 ACG 相關維基來說，我更像是一個看客。不過所幸同好頗多，加之略微做了點貢獻，如今也以萌娘百科[4]的管理員身份活躍著，也因此有機會深交到各種各樣在 ACG 文化圈中活躍著的維基人，而在編輯的過程中，也有頗多的感受，亦有了撰寫此文的念頭。

這篇文章，雖說是聊聊 Wiki 百科的一些事情，卻也不能漫無目的地閒扯，所以謹甄選出幾個值得討論的議題與諸君分享，以期引發更多有

---

[2] 即採用 Wiki 系統但不由「維基媒體基金會」支援的，由他人創立並維護的百科全書式網站。

[3] 此為維基百科的宗旨，原文為「The free encyclopedia」。當然需要特別注意的是：並非所有的使用 Wiki 系統的百科網站皆為「free」（精神與物質層面）。

[4] 一個致力於 ACGN 文化的 Wiki 百科網站，其中文站在華語圈略有名氣。

益的討論。

Wiki 百科編輯的客觀性

客觀性是作為共筆的知識網路所必須要堅持的性質之一。儘管這點毫無爭議，但是具體到某些事情上，便複雜到如同咸亨酒店的短衣主顧一般，嘮嘮叨叨夾纏不清[5]。這些事情並不能作為一般性的例證來批駁客觀性這一觀點，但是不妨將這些問題拿出來咀嚼一下。雖然不能得出什麼實質性的結論，不過作為一個引子，讓更多的人能夠深入思考客觀性的內在涵義，也未嘗不好。

比如以「頻繁地外出取材」和拖稿著名的，被網友評為「最長休刊的漫畫家」的冨樫（とがし）義博（よしひろ），因為其作品《全職獵人》被引入大陸而在中國的動漫愛好者中知名，在引入之時，其名字便被翻譯為富堅義博——但是究其根本，「樫」對「堅」的翻譯是根本不能成立的。

樫在這裡是和制漢字，在沒有可對應中文字的情況下應該保留原字或作部分簡化，至少在可考的範圍內，「樫」字的確是保留了原字存在。在漢語文中，「樫」指的是以淺黃褐色為主的一種形似烏鴉的鳥，亦稱「橵鳥」、「橿鳥」。不過最初引進《全職獵人》的中少動漫不知為何，在最初將「冨樫義博」翻譯為了「富堅義博」，其後的由騰訊引入的《幽遊白書》中亦沿用了「富堅義博」的譯名，在之後便普遍地以「富堅義博」來稱呼這位因拖更而頗得惡評的知名作者了，乃至後來出於調侃，又有了「富

---

5 魯迅：〈孔乙己〉，《新青年》第四卷第六號（1919 年 4 月）。

姦老賊」這種基於諧音而有的稱呼，但在知曉來由的人看來，頗有些哭笑不得。

儘管事實陳述在這裡，但當中，究竟是遵從事實，沿用「冨樫義博」，或是簡化後的「富樫義博」，還是實為謬誤但相對更被人接受的「富堅義博」作為譯名；卻也是令人煩惱的問題。畢竟上述提及的三個譯名，或多或少地都具有一定令人信服的理由。

或許上例只是小事，不過在真正的學術界，類似的爭論亦層出不窮。例如數年前以治療瘧疾而聞名的青蒿，其國際命名為黃花蒿，而這命名是近代日本學者在《本草綱目》的錯誤記載上錯上加錯而在國際學界定下來的[6]。而中醫界沿襲古時稱謂，學術文獻中仍稱其為青蒿，導致不少研究者採用了錯誤的材料實驗。這不但造成了學術界的無端質疑，更是白白浪費了研究者的時間。

無獨有偶，頗具人氣的古明地覺亦有類似的爭議（儘管目前已經解決），其原因則為不同的翻譯所產生的衝突。臺灣青文社出版之繁體中文版《東方求聞口授》將「古明地さとり」翻譯為「古明地悟」，而大陸地區較通行的民間譯名則是「古明地覺」。而在不少作品中，對「さとり」這一種族的翻譯亦大多為「覺」或者「悟」[7]。

---

6 宋代認為青蒿有青、黃兩色，仍為一類；明代《本草綱目》中錯誤地將其分別命名為青蒿和黃花蒿兩種植物；近代日本學者將另一種植物命名為青蒿（此類植物不入藥），而將中藥中的青蒿命名為黃花蒿，故造成混淆。參見：https://www.ptt.cc/bbs/historia/M.1518057699.A.BCA.html。

7 古明地覺其名稱與種族皆為「さとり」，羅馬音為「Satori」。

圖 1：《姑獲鳥之夏》[8]中提及「さとり」的片段

儘管經由 ZUN 之口確認了「さとり」應為《鳥山石燕》所記載的「覺」[9]一字，此段紛爭暫時告一段落。但由於日本在人名上傳統的訓讀寫法，在轉義為漢字時亦有諸多分歧，例如於《東方文花帖 DS》中登場的姬海棠 はたて，又有「姬海棠果」、「姬海棠極」、「姬海棠羽立」諸多寫法。雖然之後的《東方文果真報》和《花果子念報》中，確認了「はたて」應為「果」，但是在此前關於「はたて」一詞的眾多翻譯，亦是一個值得多加探討的話題。實際上，這是一個「文化差異性」的命題：為什麼一個群體要遵守另一個群體的規則呢？相當部分的人喜歡「姬海棠羽立」而非「姬海棠果」；也有很多人不喜歡《Pokemon》被翻譯為《精靈寶可夢》，「星爆氣流斬」被翻譯為「星光連流擊」；寫作「阿Ｑ」而本理應讀

8 日本作家京極夏彥的處女作，其中譯本最初由獨步文化出版，此為漫畫家志水明改編的同名漫畫。

9 按：應為鳥山石燕所著《鳥山石燕畫図百鬼夜行全畫集》，「覺」見於此書「雨」章第 78 頁。據書中所記，其形似猿人，屬「玃」類，有窺探人心之力。

作「阿 Quei」則被讀作英文字母 Q，而非「貴」或者「桂」[10]。

所謂「文化的差異性」，到了 Wiki 百科上便是一個需要正視的問題，Wiki 百科的編輯者亦是來自五湖四海[11]，儘管有所謂的「官方譯名」[12]，但是各地域的編輯者是否認同這一譯名，Wiki 百科又如何對待其他譯名客觀存在的這一事實？而更重要的是，儘管主張「文化自決」，但這種主張實際上往往只會具體到個人的身上。比方說專門做相關工作的人（Wiki 的編輯者、出版社的翻譯）對不同譯名的認同感，會和一般的受眾有一定的差距-——而不妙的是 Wiki 百科雖然由編輯者編輯，但是流覽者恰恰是一般的受眾。舉一個激進點的例子，倘若「古明地さとり」真的經由 ZUN 之口確定翻譯為「古明地悟」，崇尚專業性與準確性的 Wiki 百科[13]又該如何拿捏？將「古明地悟」作為標準的翻譯會令 Wiki 的執筆者們面臨巨大的輿論壓力，而將敗者「古明地覺」作為標準的翻譯又不能令追求專業性的 Wiki 編輯者安心。

儘管這對於局外人來說看似滑稽無聊，但是需要知道的是，ACGN 的 Wiki 百科的功能之一就是為愛好者提供資料，而顯然提供了錯誤的資料是 Wiki 百科的編輯者們不能容忍的。另一點則更為重要：時至今日，Wiki 百科已經不再局限於為本語種的瀏覽者提供資訊，如今亦有不少外語用戶將中文東方 Wiki 作為重要的參考資料，在筆墨之間的拿捏，已經不再是僅僅有個人的喜好所決定的了。

---

10 本名阿 Quei，自稱姓趙，而誰也不清楚他名字的 Quei 是哪個字。

11 僅以中文而言，就有數個與東方相關的 Wiki 網站，其主要的訪客特徵也因其特色而不盡相同。

12 即使是標榜所謂的「官方譯名」，但其實又是否是隨口一言又尚未可知。

13 如 THBWiki 的定位即是「以專業性為目標的中文《東方 Project》維基百科」。

這裡不妨再舉一例，《LoveLive!》中的「南ことり」，由於劇情發展的關係，民間通常稱其為「南小鳥」。但在正式引入中文時，翻譯卻無視了劇情中借用名字的訓讀所開的玩笑，將之翻譯成了「南琴梨」。儘管這個翻譯作為正式的譯名存在，但是無論從通用性的角度，抑或正確性的角度來說，都不為人所接受。因此儘管官方正式的文本中如此翻譯，但在更多的民間資料乃至交流中依然保留著「南小鳥」的稱呼——提到這裡不妨列出一個表來好好看看過往在譯名上的各種衝突（見附錄）。

除去譯名這一問題，由於 ZUN 習慣於在關鍵的地方留空的緣故，《東方》系列中的諸多要素成為了不少愛好者鑽研的對象，也成為了不少同好間的談資。特別地，相對於其他的作品而言，《東方》涉及到了諸多領域而作為 Wiki 百科，如何對待如同百家爭鳴般的論點並使之成為 Wiki 百科文字中的一部分以資後人，亦是維基人需要仔細斟酌的話題。

而另一方面，「客觀性」這一論題在大眾的「喜聞樂見」這一特徵上又受到了不小的衝擊。針對於《東方》系列而言，由於長久以來開放式創作的特徵，以及巨大的文化輻射面，不論是在歐美還是東亞均有海量的同人創作，而其中固然有頗受好評的經典之作，也難免有由於惡評頗多，卻也藉此廣為人知的案例[14]。同樣地，也有由於「風評被害」或者類似的原因而有著巨大爭議的創作。

在這裡比較值得討論的話題便是所謂的「淫夢」系列[15]，本來這是獨

---

[14] 即所謂「負面行銷」

[15] 寫到這裡的時候我是十分猶豫的，由於作品所具有的巨大爭議，即使僅僅是想要討論相關問題，也可能難以在輿論中倖免，不過我認為從嚴肅的層面討論這些問題是可行且必要的

立於《東方》之外的另一個亞文化圈的議題。但是，正是由於上面所提到的巨量同人創作，造成了兩個亞文化圈的交織，而極其不巧的是，相當一部分群體十分反感這樣的文化交織，進而也造成了同人創作界乃至兩個愛好者群體之間的巨大衝突，不妨就以上面提到的「淫夢」為例，不以任何偏見，實打實地探討不同亞文化圈之間相互衝突的問題，並以 Wiki 百科的編輯者作為視角，好好探討這方面的問題。

「淫夢」，亦稱《仲夏夜之淫夢》[16]，最初僅僅是指這部作品與其相關聯的創作，其中也不乏與《東方》相關。但是由於在 Nico 等網站上的相關創作遭到「暴力刷屏」等現象，加之另一些則因為參與網路暴力行為，而招致很多人反感。「淫夢」這一文化相應地遭到了不少東方愛好者的反感——自然，在文化圈的衝撞中，不乏如此的事例。但是有必要指出的是，撰寫 Wiki 百科的編輯者，也必定是某個文化圈的一份子，而在編輯 Wiki 百科時，也難免由於主觀因素的影響而使其撰寫的文本有失客觀。

而當直面兩個文化圈的衝撞，特別是如上的事例時，當事人的情緒自然會更加激烈，反對者會反感一切與其關聯的行為，而支持者又難免以戲謔的態度對待這種反對，因而兩個群體之間的衝突就是惡性循環，愈演愈烈——但是歸根究底，究竟是為什麼會產生這樣的衝突呢？道德層面上的反感？但是反觀哲♂學[17]卻沒有與前者一樣遭到如此程度的反感，反之還有一定的接受度，這又是值得玩味的話題。

---

[16] 原作《真夏の夜の淫夢》。

[17] 同樣在 NicoNico 上出現的一種亞文化，與淫夢類似。

但是暫且不提這些文化圈的內涵的雅俗，既然它客觀地存在，那麼作為記錄者的 Wiki 百科就有將其準確、客觀地記錄下來的必要。但是既作為文化圈的參與者，又作為客觀的記錄者，又如何在如此衝突的大背景，能把這個文化圈的內容詳實地記錄下來，又是一個值得所有 Wiki 人正視的議題。

在我看來，「正視」就是不應當避諱，畢竟有一種論點即是「存在即合理」[18]，在基於各種各樣的原因否定某個事物之前，應當對這個事物有著一個客觀而詳盡的瞭解，而這也是作為 Wiki 人所應秉承的準則。

Wiki 百科的變革

作為向從新人到資深愛好者提供查詢便利，以及作為資料存儲站的 Wiki 百科，自然也在 ACGN 文化界中佔據著一席之地——畢竟這是介於單純的欣賞者與文化的創作者中的一類存在。

以 ACGN 作為主攻方向的 Wiki 百科自然也有不少，刨去前文提及的筆者擔任管理的萌娘百科外，尚有更多更優秀的 ACGN 作為主攻方向的 Wiki 百科。例如 Komica 附有以 ACGN 為主題的網路百科 KomicaWiki[19]；插畫網站 PIXIV 附屬的 PIXIV 百科事典[20]；以及 NICO NICO 大百科[21]等等。

18 黑格爾《法哲學原理》序。
19 https://wiki.komica.org/
20 https://dic.pixiv.net/
21 http://dic.nicovideo.jp/

而專注於某一專題的「Only」型百科亦比比皆是，以《東方》為例，就有日語東方 Wiki [22]；Wikia 下設的英文版東方 Wiki[23]；中文亦有如今在規模及資料豐富度首屈一指的 THBWiki[24]。

筆者有幸與 THBWiki 的站長囧仙進行了訪談，由他自述 THBWiki 的發展歷史。或許在這之中，能為對相關內容感興趣的愛好者們提供參考。文章如下，經筆者整理，有刪改：

囧仙：THBWiki 的發展史

2018 年 3 月 2 日

百度百科最被人詬病的，就是其審核機制——它的審核，不以你改得對不對為准，而是看是否為新增內容，是不是寫看起來好看的東西。而且嚴格劃分編輯者的帳戶等級，低等級的人什麼都編輯不了，高等級的人則有一定的特權，這導致當時不少百度百科的核心組成員流失了。

當時所謂核心組，也有很多變化，比如：百人會、蝌蚪會，其實都是非官方的，所以百度官方想立就立，想扶持就扶持，想冷落就冷落，想廢掉就廢掉。百度官方並沒有真的想把這個百度百科做好，更多的是想單純的填充內容。

---

22 http://tthwiki.info。

23 http://touhou.wikia.com/wiki/。

24 https://thwiki.cc/。

2010 年的時候，百度百科啟動了一個政策，也就是所謂的收費改詞條的政策[25]。企業等機構和百度百科簽約，簽約之後帳戶會得到充足的授權，想改哪個詞條就改哪個詞條（也就是免審核），普通用戶編輯百度百科，寫參考資料都不被允許。比如寫參考資料 thwiki.info。如果不是認證帳戶或者參加了之前說的那幾個組織的話，很高概率會被以廣告的名義打回不過審。

但是機構簽約帳戶，本身就是為了在詞條裡添加廣告的，自然除了在詞條裡赤裸裸地添加廣告之外，別的什麼都不會做。當時有個叫 U9[26]的論壇跟百度百科遊戲動漫板塊簽訂了協定，把所有《東方 Project》詞條的內容都改成了 U9 論壇的連結，包括《東方 Project》詞條和角色詞條與各作遊戲詞條。

因為這個事件，導致百度百科的《東方》詞條基本上無法過審，其次哪怕過審了 U9 也可以一瞬改回去。所以將百度百科《東方》詞條中的廣告去除的任務非常艱難，甚至沒有辦法實現。

於是這個時候有個人站了出來花了 60 塊錢註冊了個域名[27]。然後花了 50 塊錢租了個最便宜的虛擬主機，他在 MediaWiki[28]和 HDWiki[29]中考

---

25 此可能指百度百科的「企業認證」，或指百度百科過去的「收費修改詞條」的事件。

26 可能指的是以《魔獸爭霸 3》為主要內容的 http://bbs.uuu9.com，當時有不少《東方》題材的 War3 的地圖。

27 http://touhou8.com。

28 採用 PHP 程式設計語言寫成的 Wiki 系統，最初是專門為維基百科所開發的。

29 「HD」即「互動」，HDWiki 是一種便於快速建站，可視性較強的 Wiki 系統，參見 http://kaiyuan.hudong.com/。

慮了許久。前者雖然功能更好，但是後者很明顯更適合快速中文建站，風格也更貼近人們熟悉的百度百科，於是他選擇了 HDWiki，在虛擬主機上部署了網站，配置完成了之後，他在東方吧發了貼，希望人們使用新的網站，棄用百度百科。這個網站被命名為「東方吧 Wiki」，並且在百度 Hi 上建立了第一代東方吧 Wiki 編輯群。

東方吧 Wiki 所做的第一件事，就是先將百度百科上的詞條的歷史版本中，沒有被替換為廣告的版本搬運到 Wiki 上，百度 Hi 東方吧 Wiki 編輯群也在貼吧公開招人。

當時因為貼吧用戶們都頭疼 U9 的事情,於是有很多熱心的人參與。

在熱心群眾們將東方吧 Wiki 的詞條填充的差不多之後，東方吧 Wiki 舉辦了第一個公開活動。大約在 2010 年底前後，東方吧 Wiki 的建立者，在貼吧號召東方吧吧友繪製東方吧 Wiki 的站娘。經過幾輪的票選，最後一個穿著黃色衣服、綠色裙子單馬尾小女孩入選了。

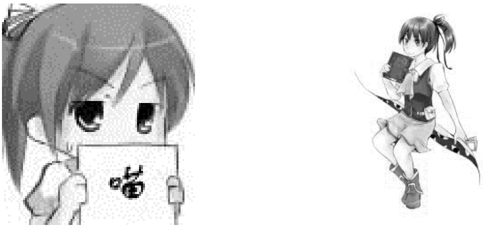


圖 2：「囧音」。左圖為喵玉殿所使用的相關表情，右為原圖。由於圖片大小限制，在此特地指出，囧音手中所持書上寫有「東方吧 Wiki」。

這個小姑娘的名字叫囧音，名字當然也是投票選出來的。站娘決定之後，就被掛在了東方吧 Wiki 首頁正中間最顯眼的地方。

這個時候東方吧 Wiki 進入了黃金期，大量的人員參與編輯，不過由於當時人們的水準普遍不太高，包括我，所以詞條的品質其實還是很一般的。不過由於是《東方》Only，並且介面設計、詞條分類設計、板塊都相當的合理，所以使用量還是不小的。

後來由於國內虛擬主機需要備案等原因，東方吧 Wiki 遷移到了美國的服務器。同期，建立了喵玉殿論壇。東方吧 Wiki 發展到了一個穩定程度之後，當時遇到了一個情況——就是缺少一個比較適合分享容易被和諧的內容的網盤。

2011 年初的時候，現有的網盤都非常不好使，並且和諧情況非常嚴重，這個時候東方吧吧友需要一個更合適的網盤分享漫畫、音樂、以及 R18 物。於是在 2011 年 4 月，之前站出來的那個人又站出來了，建立了一個名為東方吧網盤的東西。由於單純的主機不足夠擔任網盤這樣的工作，於是他租用了一台專線獨立服務器，設立了網盤[30]。

專線獨立服務器的價格非常貴，一個月要 900 出頭，當時主要由東方吧 Wiki 編輯 Hi 群的群友集資。這個時候整個東方吧 Wiki 加上東方吧網盤的費用大約是每月 1000 上下。東方吧 Wiki、東方吧網盤、喵玉殿，是當時的網站三姐妹。

---

30 http://disk.touhou8.com。

那個時候的東方吧網盤，不掛廣告、不收費、無限流量下載、不限速、不需要用戶端、而且不限制外鏈、連登錄都不需要。

然後整個 2011 年，都是東方吧 Wiki 和東方吧網盤和喵玉殿的發展期，到 2011 年年底的時候東方吧網盤已經有超過 200GB 的資料了（儘管相對於整個同人創作界來說這個資料量還是很小的）不過流量很大，基本上每個月都是按 TB 走的[31]。

東方吧 Wiki 當時也比較完善了，到 2012 年初的時候之前站出來的那個人他意識到 HDWiki 這個系統已經不再適應需求了，於是在 2012 年 1 月份的時候開始研究 MediaWiki 的方案，3 月份的時候購買了一個域名[32]並且開始部署 MediaWiki，所以 THBWiki 是在 2012 年 3 月正式建立，當時的名字為東方吧 Wiki 新，這個新的東方吧 Wiki 初期是沒有內容的，只有一個框架。於是當時已經重新改組了的百度東方吧 Wiki 編輯部，改組之後的東方吧 Wiki 編輯部更名為 TBSGroup[33]。

改組後的 TBSGroup 的成員，開始將東方吧 Wiki 的內容，向 THBWiki 搬運，由於當時的計畫是搬運結束之後，新的東方吧 Wiki 才正式運作，所以實際上 MediaWiki 系統的新東方吧 Wiki，始終都是一個試運營狀態；而使用 HDWiki 系統的老東方吧 Wiki，反倒是主要運營的。在這個期間，又進行了另外一個操作：由於 HDWiki 系統的缺陷導致符卡類詞條很難良

31 1TB=1024GB。

32 thwiki.cc，即現在 THBWiki 的域名。

33 Touhou Bar Service Group。

好呈現，於是專門建立了一個分站[34]，即東方吧 WikiSC 分站，專門收錄 STG/FTG[35]的相關內容（當然用的還是 HDWiki 的系統）。

當時，由於中日對照的詞條，是 touhouwiki.net 特有的，因此實際上很多新 THBWiki 的詞條是外鏈到 touhouwiki.net 的，那個時候它還是最全面的東方 Wiki。

2012 年 11 月份前後 THBWiki 準備脫離東方吧——應該說是整個 TBSGroup 都要脫離東方吧。這個時候，TBSG 也進行了更名[36]。所以 THBWiki，自然也就不能是東方吧 Wiki 了——於是在 2012 年 12 月，重新設計了新的 LOGO 替換之前的老 LOGO，並且對首頁進行了重新設計。

2012 年初，當時首頁很明確的表示，查詢資料請去 touhou8.com，因為樣子就是很簡陋，很多詞條還沒有創建，也就是所謂的紅鏈。2012 年的時候《東方求聞口授》發佈，喵玉漢化組發佈《東方求聞口授》之後，除了改圖版，文字版實際上是發佈到新的 THBWiki 上的，這也是第一次大規模的宣傳這個網站，很多人可能是第一次知道這個網站的存在，是由於喵玉漢化組《東方求聞口授》的緣故。

2013 年初，首頁進行了修改，同時也豐富了很多內容，首頁出現了這段文字：「以專業性為目標的中文《東方 Project》維基百科」。THBWiki

---

34 http://wiki.touhou8.com/sc/

35 STG，即射擊類遊戲，這裡指東方的彈幕射擊系作品。FTG，格鬥類遊戲，這裡指東方的彈幕格鬥系作品

36 縮寫未改，全稱改為 Touhou Black Secret Group。

的宗旨也是在這個時候提出的，東方吧 Wiki 也被徹底捨棄，從這個時候開始，東方吧 Wiki 那邊反倒是設置了一個自動跳轉到這邊來。

這個時候是 2013 年初，當時 THBWiki 還是由老東方吧 Wiki 編輯組進行維護的，但是因為老東方吧 Wiki 編輯組的活躍編輯漸漸離開，在這個時間點上，THBWiki 的活躍編輯者實際上只有我一個人。

於是陷入了一個：老東方吧 Wiki 已經跳轉到這邊，而新 THBWiki 是只有我一個人在維護的階段。在 2013 年的年中百度貼吧停止了商業維護的模式，於是東方吧內出現了一撥人，他們試圖修改百度百科讓詞條顯得稍微能看一點。他們建立了一個小 Q 群，試圖維護百度百科。

這個時候東方吧的星期六上線加入了這個小組，星期六上線邀請我加入了這個小組，兩個月後我成為了群主，並且將百度百科維護組改名為 THBWiki 編輯組，於是我將整個百度百科維護組的人全部挖到了此時此刻只有我一個人的 THBWiki 來(準確的說是只有「某位站出來的人的」把他們挖到了 THBWiki)。

於是這位站出來的人，將百度百科編輯組的這十來個人，都設置為管理員和認證編輯，開始進行了 THBWiki 的大躍進，當時 THBWiki 的詞條數量在幾個月內翻了幾倍。

大約在 2013 年底，除了世界觀詞條之外，其他詞條均完成了。而且同時因為 CD 專輯越來越多，於是在 2013 年年底的時候 CD 專輯被拆分到了新的分站[37]。

至於 down 站的建立，則是因為 2013 年冬 CM 的緣故——最開始的 down 站，是一個非常簡陋的跳轉網站。當時某位喵玉版主東方吧小吧主在東方吧負責發佈資源。但是因為當時的網盤很不爭氣（很容易吞連結、被和諧），而且貼吧沒有編輯功能——如果發出來的連結失效了是沒有辦法修改的。

於是這個時候某位站出來的人寫了一個跳轉平臺，可以將網盤的位址填寫進去然後只需要發佈這個跳轉 url 就行。後來不滿足於這個功能，於是又改造這個網站：給這個網站了一個圖形化的介面，也就是之後的 down 站[38]。

這也是 14 年初的時候的事情，在 2014 年 4 月的時候分離出去了三個多月的 cd 站被判定還是合併回去更好，於是又開始進行網站合併（這次合併導致編輯履歷都丟失了）。在這次合併之後，THBWiki 再也沒有拆分過子站了。

同期，THBWiki 編輯組建立了一個新的網站。因為很多人回饋 THBWiki 的資料過於僵硬並不人性化。人們需要一個更加人性化的網站，

---

37 即 cd.thwiki.cc。

38 http://down.thwiki.cc/。現在沒有了。

於是建立了類似於東方 ONLY 的問答討論形式的網站[39]，也就是所謂的 ask 站。

Ask 站運作了數個月，一直到 2014 年年底——當時對於 ask 站是否有效果是有爭議的，並且由於 THBWiki 的服務器性能不足，同時運行多個網站非常吃力。在這個原因下 ask 站被關閉封存，這是 2014 年 11 月。這個網站從 2014 年 4 月前後建立，到 2014 年 11 月前後關閉。很可惜由於一些原因資料沒有保存下來，否則目前來看重啟這個網站還是非常有價值的。2014 年 10 月，THBWiki 迎來了第一個紀念日——一百萬點擊。

圖 3

2014 年 12 月，THBWiki 開放了捐款管道，這是 THBWiki 首次接受捐款。

2015 年由於其他遊戲的崛起，導致 THBWiki 損失了部分編輯人員，其中還有一些系統上和人事上的變動，大約在 2016 年 2 月，THBWiki 進行了首頁的更換，也就是一直使用到今天的樣式。此後便沒什麼大事發生了。

---

39 ask.thwiki.cc

除此之外，我還與艦隊 Collection 中文 Wiki 網站之一的站長 TirckLin 進行了訪談，也交流了不少，這裡摘抄其中的一段話[40]：

真的是很小——圈子真的是很小。現在想一下 kcwiki 創立到現在確實很多事情都是靠的各種關係。真的是，不知道什麼時候認識的人會在後來發揮你完全意想不到的作用。沒有空魚就不會有我們現在的諸多工具；沒有冷月就不會有官推站和現在的 logo；如果沒有幾位東方 Wiki 人的幫助，也就沒有我們改善後的首頁。

自始至今，我想這些始終致力於以局外人的角度來記錄《東方》，傳播《東方》的人，就可以稱之為現世的稗田家族——雖然這麼說或許有些誇大的成分在，但是至少對我而言，每一筆一劃所記錄下的，也正是《東方》的歷史罷。

40 詳細的訪談記錄請見 https://zhuanlan.zhihu.com/p/34291739。

附錄：譯名差異舉隅

原名：《新世紀エヴァンゲリオン》

普遍譯名：《新世紀福音戰士》

引入後譯名：《新世紀天鷹戰士》

備註：遼藝版，傳唱一時的《美麗的天使在遠方召喚你》即出自此版本

原名：李小狼

普遍譯名：李小狼

引入後譯名：王小明

備註：遼藝版《百變小櫻魔術卡》，該譯名具體的來歷眾說紛紜，對於小時候接觸這一版本的觀眾來說，可能「王小明」才是更熟悉的譯名

原名：《これはゾンビですか？》

普遍譯名：《這個是僵屍嗎》

引入後譯名：《魔裝少女就是本少爺》

備註：出自天聞角川

原名：《お兄ちゃんだけど愛さえあれば関係ないよねっ》

普遍譯名：《就算是哥哥，有愛就沒問題了，對吧》

引入後譯名：《我與親愛哥哥的日常》

備註：出自天聞角川

原名：《ストライク・ザ・ブラッド》

普遍譯名：《噬血狂襲》

引入後譯名：《狂襲系列》

備註：出自天聞角川

原名：《マグダラで眠れ》

普遍譯名：《夢沉抹大拉》

引入後譯名：《夢沉瑪德拉》

備註：出自天聞角川，疑似因為原名涉及宗教（基督教）而改名

原名：《血界戦線》

普遍譯名：《血界戰線》

引入後譯名：《幻界戰線》

備註：出自 B 站、優土豆等大陸授權播放網站

原名：《監獄學園》

普遍譯名：《監獄學園》

引入後譯名：《紳士學園》

備註：出自騰訊視頻

MCPE：《我的世界》裡一塊幻想鄉的興衰

白矮星[1]

鏡中在梅莉的能力之下，映出的是異世界的風景

令人發狂的綠

濃煙升起的山

永遠閑寂的神社

所有人都想起自己在《燕石博物志》中讀到的場景。

或許是酒精讓情感增幅，有的人甚至流下了眼淚。

---

[1] MCPE 東方幻想鄉初代地圖策劃，璨櫻社雜務，准大一學生，本命是師匠。目前正在朝著成為遊戲製作人的方向努力。注：白矮星是演化到末期的恒星，主要由碳構成，外部覆蓋一層氫氣與氦氣。白矮星在億萬年的時間裏逐漸冷卻、變暗，它體積小，亮度低，但密度高，品質大。

每當讀起《舊約酒館》中的這一段，我的眼眶就會微微發熱，妖精的樹海，廣茂的竹林，濃煙升起的靈山，閃著銀白光輝的湖，深紅的洋館，倒懸的天守閣，以及永遠閑寂的神社……

撲面而來的幻想之景，擁有讓人感動落淚的力量。

因為無法抵達，幻想鄉才會如此令人魂牽夢繞，倘若幻想鄉可以觸及，想必也會失去這不可思議的力量吧。曾有無數人走上了探尋幻想鄉的道路，可最終誰也沒能找到，就在他們失望氣餒的時候，卻發現來時的道路，已是柳成蔭。幻想鄉本不可尋，而是誕生於逐夢之人的腳下。

當一群試圖用《我的世界》(Minecraft)還原出幻想鄉的人聚在了一起，將誕生怎樣的歷史？

身為玩家的白矮星的回憶

和服務器的大家相遇，是因為偶然看到了初代大小姐的安利。猶記得大小姐信誓旦旦地說：服務器裏面的東方建築已經完成了50%了。就這樣我被騙了過去。在群裏一陣萌新三連後，算是學會了登錄服務器。出生地就是主城的博麗神社，我順著參道一路走下去，不過迷路是新人必經的一條路，很快就不知道在哪了，這時一個綠頭髮的跑過來，「這個是信仰哦」說著便扔給我塊煤。當時真的是被感動到了。我尾隨他，很快就被帶到一個村落，那是玩家的村落，一眼望不到頭，我的注意力很快被村子裏排列整齊的建築吸引過去，一不注意就把綠頭髮給跟丟了，結果又陷入迷路之中……

憑著看見人就尾隨的策略，我很快熟悉了這個玩家村落（大概），大家都叫這裡是人間之里，一個佈滿了各種造型怪異房子的地方，我決定在村子最旁邊一個傍山的地方建立自己的房子，「藍圖打算在這裏安家麼？」「是啊，這裏靠山，材料什麼的很方便」藍圖是我的名字(ID)，聲音（文字）的主人是妹紅，正在旁邊的坑裏建一個與二小姐合辦的酒館。算是我的第一個鄰居。

和平的幻想鄉

晚上，又開始不斷有人死掉，每天這個時候都是這樣，那幫人又開始在競技場互相傷害了，我打算去湊湊熱鬧，還沒走到就已經又掛了三位，打架也是幻想鄉的一環。現在在場內互毆的是長者和四季，「長者又死了，真沒人性」「不算，再來！」「不行，要換人了，你總是掛」「這不是新人嘛，來來來，打一盤」。結果我就被莫名其妙推上場了，對手是咲夜，第一把還沒反應過來就已經回到出生點（掛了），不過意外的是，下來兩把都是我贏，似乎天生就有這種互毆基因。我開始得意起來:「pad 長不行呢」，眾人也開始調侃「pad 長威嚴盡失」之類的話，包括大小姐。「不能丟人現眼啊」，嘴上說著，咲夜便開始向我們扔傷害藥水，死傷者無數，包括大小姐。

後來很長一段時間我看見咲夜線上都不敢說話，他似乎非常記仇。

初探紅萌館

引路的是大小姐，原來紅萌館就立在競技場不遠處，只是我以前一直不知道那是啥。從外表來看，是一大塊紅色長方體，上面插了一個能發光的十字架，和棺材......確實沒什麼兩樣。也許正是毫無威嚴的造型，大家才稱為紅萌館的吧，當然紅魔的那幫子是不會承認的。

一層也沒有什麼複雜的結構，十分空曠，有列書架上標有各大異變的名字。看完後摸不著頭腦的我算是變相學習了下一設。地下一層是大圖書館，不同於一樓的簡約，這裏的主人在結構上下了一番功夫，能讓人在碩大的書架之間行走自如。每一個書架都有分類，不過內容十分搞笑，大部分都是在惡搞各角色的二設。似乎還有關於魔理沙的工口書。

與四位閑者的相遇[2]

他非常喜歡突然出現在玩家身邊，一次我在地底挖礦，就突然出現了，嘴上說著例行查水錶，其實只是想偷看玩家的私生活而已，八雲紫大概就是這個樣子吧。

香霖堂買不到地獄圍欄，聽從店長的指引，我找到了負責物品買賣的 op 麻薯，價格不用說，自然是奸商的價格。

[2] 賢者是伺服器的管理員(op)，不過我們都叫閑者。

如果發現一個人邊飛邊種樹，那人就是種樹大隊長——魔理沙了，我們都叫他黑白，由於玩家對木材的需求量特別大，人里附近的樹總是很快被砍光，黑白只好定期種樹來保持綠化，後來大家知道後，就不在村子附近砍樹了。

「我的教堂去哪啦？誰找到我的教堂，獎勵十萬」服主大白兔似乎忘記了教堂的座標，打算用懸賞的方式來尋找，不過 op 們為了不影響經濟，很快就幫腐竹找到了，害我白忙活半天。

日常的繼續

憑著強大的肝力，我逐漸在玩家中小有名氣。

當初我在村子外緣修建的房子也因為村子規模的不斷擴大，成為了屋海中的一員（注：屋海：房子的海洋），大家時不時一起修建道路，或者幫忙建設新人的房子。我坐在二樓的陽臺上，眺望遠方上下起伏的屋頂。伶仃四五個塔樓點綴其中。最靠近的是鬼巫女的茶樓，正在搭第三層；遠方的則是小⑤在村口建的石堡，周圍漂浮著幾個非常小的空島，其實只是種菜養花的地方，視野的盡頭就是環村高速的工地了，看起來還要建好一陣子。

這幾乎看不完的繁華喧鬧，使我不禁產生了另尋安寧之處建立家園的想法。

目的地是想都沒想就確定了，那是一個特別大的湖，有村子的四分

之一那麼大，是在以前外出砍樹的時候遇到的，非常少見。想到設定中紅魔館就在一個大湖旁邊，我便想在這裏建一個比紅萌館更威嚴的紅魔館。不過一開始準備的材料很快就用完了，但連圍牆的一半都沒做完，我開始瘋狂收購材料，其中主要是地獄磚，似乎那段時間全服務器的地獄磚都被我買光了。

隨著時間的推移，這個湖的位置也不在保密，時不時有舊友跑來搞我，不知道什麼時候咲夜也知道了這個湖，這湖便加冕為了霧之湖，紅魔眾也打算建新紅魔館，工地選在了湖對面，建築師也是群英雲集，反觀我這裏連材料都還沒找齊。便也不好意思說我正建的是紅魔館，對外宣稱為 IS 城了[3]。

為了給 IS 城早日湊齊材料，我開始給服裏的土豪輝夜打工，「只要能當我的兔子，錢就不會少給你的」這句話在我聽來十分恐怖，在被安排諸如看門之類讓人摸不著頭腦奇怪工作之後，輝夜打算建永遠亭，我理所當然的成為了苦力，早苗擔任了設計師，不過早苗很快就膩了，設計和建設的工作就都落到我頭上。總算是實實在在感受到是在給別人打工，對我來說還是做建築踏實。就這樣開始了我的第一個正式的東方建築，也是這個時候我開始主動關注《東方》的一設世界。

四季和我都是給輝夜打工的底層玩家，看門無聊的時候我倆便會以打架和嘴炮的形式偷懶，為此我倆還建了一個競技場地，不過輝夜看到後也沒說什麼。記憶中四季經常坑我，但大部分已經忘了，不過我還記

[3] IS 是斯大林（史達林）的縮寫，也就是史達林之城，因為當時我認為紅魔館是一座頗具東歐建築風格的洋館。

得一次他吃癟的事，因為少見所以我記得很清楚。那一次是咲夜去參拜完守矢神社，他剛出參道，突然不動了，經驗豐富的我意識到這是有事，在掛機，「你將為以前對藍圖的不敬付出代價」，我開始在咲夜回來時能看見的方向用石頭擺「Baka」的形狀，擺到 k 的時候，四季也過來：「罪孽深重啊」他表示志同道合並開始擺「pad」，我擺好後跑到樹林裏藏起來，不過四季似乎才擺到 a，果然，咲夜開始動了，並且看到了一個擺好 baka 和一個正在擺 pad 的四季，「四季你過來我請你喝茶」意識到大事不妙的四季已經沒有機會溜了，咲夜使用了時停，開始了慘無人道的非人拷問，「四季你怎麼能做這種事呢」我跑出來附和道，看著四季生無可戀的樣子，我笑得肚子疼。當然四季很快就把我供出來，最後我倆一起被退治了。

八雲紫：「為了擴大人口，現在執行強制配對政策。」

紫不知道在想什麼，總之他看見有人一起就會用權限讓他們強制結婚，結果我參觀⑨的冰屋時，和⑨強制結婚了，不過輝夜更慘，和他結婚的是一個叫 PSP 的傢伙，似乎是某人的小號。這次事件被紫稱為妖怪擴張計畫，不過我們玩家私底下都叫結婚異變。

永遠亭才開始建兩個星期，紅魔館便於霧之湖完工，服裡為了慶祝這事，舉辦了盛大的竣工宴會。宴會當天，線上人數突破 30。眾人圍坐在紅魔館的餐廳，拿著毒藥當酒喝，主建築師 Saber 還「彈奏」了一首紅石音樂。酒（毒）勁上來後，眾人便坐不住了，開始在紅魔館裏竄來竄去，咲夜不停地屠殺闖入他房間的人，我則是向地下邁進，「左拐圖書館，右拐後果自負」一行字寫在一個岔道上告示上，掙紮了一會，我被

好奇心所擊敗（右拐）。走廊盡頭有個房間，沒有人的樣子，推門進去，裏面的場景十分詭異，散落一地的頭顱，用紅石粉偽裝的血跡，還有一個西洋風的床鋪，我感覺這裏不宜久留，可正當我扭頭準備回去的時候，二小姐就堵在門口！

宴會逐漸接近尾聲，不過眾人發現紅魔館的大門卻無端的關上了，八雲紫：「只有活下來的人才能得到今晚宴會的獎品。」獎品？什麼時候說有獎品了？可我正蒙在鼓裏時，來賓們卻一個個心領神會，開始往自己身上貼裝備，一場大規模的厮殺在所難免。我一看自己身上，什麼裝備都沒拿（拿了才奇怪吧）。「別怕藍圖，我來保♂護你」四季那傢伙已經提著劍衝過來了，無奈之下我只好向後院跑去，四季沒有追上來，大概是被什麼人半道攔截了吧。後院人也不少，不過和我一樣，因為身上什麼都沒拿而躲在這裏。我們彼此保持一定距離，直到一群持刀歹徒闖進來……

結果還是很快就回出生點了，紫那傢伙究竟在想什麼啊！

一成不變的生活總是過得很快，因此幻想鄉才需要宴會來讓歷史流動。

為期三星期的永遠亭一代終於完工，但那時候的許多瑣事在我記憶中的痕跡已經淡去，只記得後來不斷在改善永遠亭，還為輝夜建了商場。因為這個商場與環村高速的修建者起了爭執之類的…

那時還是玩家的我，每天都在和大家留下美好的回憶，大家動不動就要把西瓜（萃香）吃掉，或是將碎骨與布都一起下鍋，逃避咲夜的追殺，

向噫噫子的投食箱裏放辣條，在永遠亭裏賽艇，幫忙修繕紅魔館。有六個包子的畫扇，熱衷於煉藥的帕琪，屢敗屢戰信仰裸妝石劍的諏訪子，總是在地獄飆車的二小姐，智商上下線的⑨，驕傲的幽香，變態的鄉長，全生存建成的地靈殿，為陌生逝者所建立的墓碑，人裏的屋海，大大小小持續不斷的宴會，未完成的竹林，未完成的天守閣，未完成的白玉樓，以及未完成的幻想鄉，回憶中的場景如潮水般湧來，我恨不得將我能記起的全部寫下來，不過，歷史已到了要前進的時候了。

第一次核異變

原因：已經無法調查
結果：主城地圖重置

第二次核異變

原因：紅石機械引發的嚴重 bug
結果：玩家苦心經營的生存界地圖被迫重置

我看見了為了逝去地圖所舉辦的哀悼會的照片，可惜舉辦時我並不在線上，不過可以確定的是，雖然重置是一件令人異常悲痛的事，但大家重建幻想鄉的決心很足，為了回應這個決心，我需要儘快重建永遠亭。

上服後望著一大片陌生的土地，我確信地圖已經重置了，那些凝聚了所有人的回憶的建築、地形、植物們，再也回不來了。我對大家說：「還好，我們曾犯的錯誤也被一起重置了[4]。既然有機會重建，就一定要建得

[4] 愛迪生在實驗室被燒毀後也說過這樣的話。

更好。」當然，有些東西可能再也回不來了。我並沒有想太多，和帝一起開始重建永遠亭。

宴會並沒有以前那麼多了，因此時間過得很快，為了儘快建好二代永遠亭，我氪了創造許可權，走上了遠離安逸生存的道路。

不像玩家的玩家

在 B 站的薰陶和服務器的影響下，我對《東方》的熱情開始快速上升，投入的閒暇時間也漲到了七成左右。因為種種原因，我將八意永琳作為了自己的本命角色[5]，服務器 id 也改為了 Eirin，於是藍圖這個名字就隨著幻想鄉一起成為了往昔。

新的永遠亭選在了雪地和平原的交界處，我認為這樣就可以同時擁有雪景和雨景兩種景色，這個永遠亭需要平整出 120x120 大小的地皮，作為地基，帝和公主幫了很多忙，Saber 那邊也在重建紅魔館了，到處都在重建，一切都在慢慢恢復。

不過好景不長，紅魔館剛剛建好就迎來了**第二次重置**，那時候二代永遠亭的進度也達到了 70%，玩家們都對管理層沒有能力保護地圖而感到憤怒，離開了許多人，包括紅魔館的主建 Saber。我對希望重建的人這樣說「地圖雖然重置了，只要我們重建的決心還在，一切都不是問題」，我沒有半點迷惘，著手準備第三代永遠亭的建設，一開始幾天沒人上線

[5] 總算是個像樣的東方苟了。

搞建設，不過隨著時間的推移，人也開始慢慢多了起來，慢慢地，我成為了大家的精神支柱。

為了建得比前兩次更好，我開始研究和風建築和一設，因此三代永遠亭有了質的飛躍，不過相應的，建造難度也上了一個臺階，花了我四個星期的閒暇時間。

黑白想把帝抓去，八成是想做成兔鍋吧，他在後院擺了一個蘿蔔陣，盡頭是一個疑點重重的房子，黑白說靠這些東西就能逮到帝，我覺得帝那麼聰明是不會上當的，也就沒管這些繼續建設了。過了一會後院又熱鬧起來，我過去後只見所有的蘿蔔都被一掃而光，而黑白說帝已經被關到那個屋子裏了，兔子被外人逮到還是很麻煩的，我只好盯著黑白，以免他造次，不過馬上就釋懷了，房間裏連根兔毛都沒有，只有一個坑洞，帝挖的。很快，無論是服務器裏還是群裏，都在刷著丟人黑白。

某天半夜起來想看看服務器，本以為不會遇到什麼人，結果發現黑白和帕琪在幽會，平時大家就因為他倆磨磨蹭蹭的樣子而抓耳撓腮了，「你們倆趕緊結婚好了」我催促道，「正好我還可以當見證人」，不知道是因為這樣沒有客人的隱秘婚禮正合兩魔女的胃口，還是因為我主動提出擔當見證人的緣故，在只有三個人的時間裡，我見證了一對新人的誕生，也許，這就是名為神秘的幸福吧，我的兩位摯友。

為了讓服務器恢復往昔的活力，帝自己一個人做著中秋宴會的準備，本打算給大家一個驚喜，我發現後，開始幫帝一起做，準備了如跑酷遊戲、超大月餅等許多東西。

宴會上出現了許多許久不見的面孔，線上人數久違的突破了 20，紫非常開心，打算獎勵跑酷比賽前幾名一些「好東西」……終於大家又能在一起以毒代酒，以幻想鄉的方式表達自己的情感了。中秋確實是一個不可思議的節日，眾人選擇在服裡歡聚，想必也是因為彼此就像家人一般親密吧。「在幻想鄉，沒有什麼不是一場宴會所解決不了的」我這樣想著，收拾著一片狼藉的會場。

宴會這種事會讓停滯的時間再次流動，就像一個記錄。在中秋宴會辦完一星期後，地圖又一次出了問題，不得不**再次重置**。令我感到意外的事，也只有管理層的技術毫無長進這一點而已。重置後非常多的人想要放棄，想要發洩，圈子的內部矛盾越來越嚴重，不斷有人離開和不斷說服離開的人回心轉意，也逐漸讓人感到煩躁，而當我再一次站在荒蕪的大地上時，悲痛與憤怒充滿了我的內心。本來一切都好好的，為什麼會這樣？我好像是為了證明什麼（大概是想證明自己重建的決心吧），開始著手重建永遠亭。同樣，我想比上一次做得更好，也就花了更多心血，一個半月的閒暇被揮灑在這裏。

東瓜（巫女萃香）也是那時來到了服務器，那個時候一直在幫我鋪地基。純狐比東瓜來得晚點，他是一個懂外掛程序編寫的大佬。從那時候便幫助腐竹管理外掛程序。

四代永遠亭震撼了許多人，畢竟是用執念做出來的東西。不久之後我和眾人說服了 Saber 回來重建紅魔館，這讓重建派信心大震，新的紅魔館規模不同以往，大有建成之後威壓永遠亭的態勢，因為永遠亭已經建得差不多了，我經常過去幫紅魔館的忙，不過一般都是開了隱身，雖

然每次都被 Saber 發現就是了。

換服異變的開始

永遠亭建成大概一個星期，紅魔館進度進行到一半的時候，腐竹突然說不打算開東方服了，說這種服賺不到錢，並表示要在兩星期後重置地圖。這一舉動自然點燃了整個玩家群體的怒火，包括我在內紛紛離開，這時玩家中的元老咲夜表示他可以再開東方服，不過要等兩個月，這一聲明迅速傳播開來，許多離開的人都來詢問情況，我決定幫助咲夜完成大計，不過很快我意識到，咲夜可能還沒準備好成為腐竹，還沒穩固自己的地位就急於調節黨爭，加上做事方式不夠成熟，結果讓黨爭更加激化，不斷有人離開，我此時的脾氣已經大不如從前，對這樣的結果非常失望，離開了咲夜（同時離開的還有紫），不過其實只是希望咲苗能夠成長，但是似乎傷害到了咲夜的內心，他表示自己沒有才能帶領大家，放棄了開服的計畫。不久便在圈子裏銷聲匿跡了。

純狐被我們的事蹟深深感動到，就在這個圈子即將解體的時刻，他站了出來：「我來開服！」我想這可能是讓往昔再現的唯一機會了，在與純狐交談確定他的意向後，我開始利用自己的影響力拉攏玩家向純狐服轉移，純狐確實是一個很有經驗的人，很快，新服準備好了，我們舉辦了辭舊迎新宴會，紫做了一個象徵舊時代的墓碑，並在宴會開始後當場炸掉，就這樣所有人帶著對原服主的仇恨，在新服裏又一次重建家園了。

我對純狐的舉動十分感激，為了回應這份情感，我立刻開始了第五代永遠亭的規劃，不過災難所造成的創傷還在隱隱作痛，我痛恨拋棄了

我們的原服主，更痛恨面對災難時自己的無能為力，我需要話語權，我需要管理權，我需要能在災難面前反抗的力量！

可以說很不意外，純狐同意了我的毛遂自薦，於是我便成為了管理層的新晉人員。

作為管理者

一開始需要學很多 op 指令，為此我要跟著老牌 op 八雲紫學習。那段時間一直把紫當做姐姐看待。隨著一小段不斷因失誤被紫調侃的日子過去，我掌握了一些常用指令，總算是有了點管理的樣子，新服剛立，有許多雜事要做，加上永遠亭的工作，那段時間對我來說格外忙碌，但也多虧了高強度的工作，我的成長非常迅速。

在實驗用 WE 外掛程序建設博麗大山的時候，我不小心把資料算錯了，和真實值差了 100 倍，導致服務器卡死了一下，這件事令紫非常生氣，因為在實驗開始前他就叫我多加小心，結果被紫下了 op 許可權。

不過純狐很快就恢復了我的許可權，月之閑者與妖怪閑者的爭鬥，也從此拉開序幕。

紫把我算錯資料而生成的半徑 100m 的土球稱作「黑之月」來警告我的失誤，這次服務器卡死也被稱作黑之月異變（乾脆叫第一次衝擊得了），我也只好安生一會，專心去建永遠亭。

雖然可以使用 WE 外掛來幫助建設，但永遠亭的工程量依然很大，每次都很大。

為了儘快取得玩家的信任，我制定了讓玩家參加建設的方案：**「玩家可以報名參與或者承包官方建築的建設，服務器將為建設提供一切便利直至完工。」**借此方案我得以指揮紅魔館，地靈殿，人間之里，博麗神社等地的重建，不過紫對我的選址有很大意見，也開始私下規劃建設，就這樣，誰也不認同對方的規劃。

時間推移，服務器正因大量的建築活動而恢復活力，紫的神社即將完工，我便去觀察情況，看著他忙碌的身影，回憶起曾經的時光，從我還是藍圖，從我變為永琳，從我跟他學習指令……「庸醫你在幹嘛，還不快來幫我」，紫還是和以前一樣傲嬌，「你這樣佈置是要開宴會麼？」「當然，博麗建成後自然是要開的。」我開始擔心起來，紫規劃的博麗神社和我規劃的博麗神社並不是一個，而紫的宴會將對我的規劃不利，不過念在舊情，我還是幫紫佈置了場地，他看起來非常高興。

宴會期間，我的建築師問起關於規劃的問題，我告訴他們這裏只是臨時的神社，真正的神社還是老地方，不過建成的宴會上說這樣的話無疑會引起紫的勃然大怒，紫氣的直接用 WE 切掉了神社房頂以下的部分，隨後讓方圓 50m 的區域變為了空氣，服務器卡了 20 分鐘。

這件後來被稱作緋想天異變的事件令純狐非常惱火，紫卻不以為然，純狐並不明白這是兩個 OP 暗鬥的結果，只是覺得紫已經無法理喻了，而我那時則選擇隔岸觀火，沒有出面調解。

在緋想天異變後兩天，原服主說他回心轉意，打算重新開東方服務器，而純狐也在這時表示開服費時費力費錢，打算關服，雖然對原服主抱有恨意，但突然的局勢落差讓我無可選擇，如果沒有服務器，一切的建築工程都將前功盡棄，無奈之下，我只好開始遊說玩家回歸原服；為了讓現在的地圖繼承下去，我又說服兩位服主移交地圖。但是許多人和紫一樣無法忍受這樣的鬧劇，離開了服務器。

一陣異常痛心與忙碌的時光過去了，回歸的日期也終於敲定。這次換服異變的原委是我一個月後才調查清楚的，原服主即兔子（不是帝）被兩個有一定技術的人惡意威脅，打算讓兔子的服務器雞犬不寧，兔子深知不可抗力，又不忍心讓我們遭罪，便和純狐想了這麼一出：「先讓玩家轉移到純狐的服務器，等風頭過了，再讓玩家回來」，之所以不能公開，是因為以我們的性格，八成只會選擇和黑客拼命，但這件事並不是玩家的力量所能左右的，而兔子選擇了最快的方式了結了此事。

大家從頭至尾都被蒙在鼓裏，甚至連管理層都不瞭解兔子的想法，兔子也被理所當然當做了惡人，其中紫更是對兔子破口大罵，就結果而言，回歸時玩家數量銳減至半，而管理經驗豐富的八雲紫也離開了服務器，在這件事上兔子為什麼不和眾人統一戰線是我不能理解的地方，而他選擇一個人背負所有仇恨的氣量也著實令我心服口服，雖然地圖傳承了下去，但大家的心情早已一去不復返了吧，這些傷痛，可能永遠無法癒合，而有些誤會，也可能永遠無法解開。

因為玩家數量已經嚴重不足，我提議宣傳服務器，不過在那之前，先要有宣傳的資本，也就是建築，我將幾個建築完工作為啟動宣傳的指

標，開啟了幻想鄉一期工程，激勵重建黨們大搞建設，很快如博麗神社的大山，永遠亭，以及作為玩家商店的香霖堂等工程相繼完工，其他建築也在熱火朝天的建設當中，不過隨著工程的深入，許多問題暴露了出來，比如當時 MC 的限制高度是 128m，減去地平線的高度只剩 66m，這點高度對於紅魔館來說完全不夠用，更不要說妖怪之山。並且還有缺少和風材質，地形工程量過於巨大等等問題，這些問題中有許多在那個時期是無法解決的。

隨著服務器漸漸向好，加上我不斷為兔子洗冤，一些人得以消除對服主的誤會回歸，但當時我將拋棄服務器的玩家視為叛徒，利用權力趕跑了許多人，現在想想真的是非常後悔。

到了聖誕前夕，幻想鄉又要迎來宴會，不過這次沒有隙間妖怪來主持了，在我趕走紫後，我也就只能擔起紫的工作，我再一次感到主持宴會的勞累，原來，我也僅僅只是喜歡參加宴會而已……

聖誕之後的元旦宴會同樣要我來辦，持續的高壓工作讓我後悔起趕走紫的決定，不，其實我是懷念曾經的隙間妖怪吧。

但大家似乎都很享受宴會的樣子，這樣也就好了。無論是喝毒喝到醉，還是抓住鈴仙做兔鍋，一到明天就又是擴大森林，修整地形的日子。

升級異變

MCPE 版本正面臨一次麻煩的大更新，版本號直接從 0.16 升級到了

1.0，而最麻煩的是，如果升級到 1.0，現在的地圖將因為不能相容而無法繼承，也就意味著重置，而如果不升級，高度限制等等問題將永遠無法解決。

管理層幾乎每天都在探討解決方案，希望能在升級的同時將地圖繼承下去，其中作為技術擔當的純狐製作，改寫了許多核心[6]，但都存在許多問題，無法長期使用，就在大家一籌莫展的時候，我發現純狐改寫過的一個核心能夠同時運行 1.0 版本的地圖（MCA 格式）和 0.16 版本的地圖（MCR 格式）。如果能在該核心下利用 WE 外掛程式把原地圖（MCR 格式）的內容「搬到」新地圖（MCA 格式），不就能解決這次危機了麼？，不過地形如博麗大山的轉移難度太大，只能放棄地形來轉移建築。不過較直接升級的損失，現在已經有了這樣的減損方案，由於地形只是我一個人的工作，也只痛苦我一個人而已，但建築是眾多建築師的心血，絕不能放棄，想明白這些後，我立刻提出了用該核心搶救建築的方案，「唯有跟上時代」

這個方案很快通過，大家也能理解管理層的決定，不過玩家損失慘重，這些責任我來承擔。

隨著兩個星期的搶救工作結束。時間已經是 17 年 1 月下旬，在此期間我偶然接觸到了 WP(Worldpaint)軟體，這個軟體可以用「繪畫」的方式來修改地形，效率比 WE 要快很多，但只支持 MCA 格式，不過現在的地圖就是 MCA 格式，意識到這一點的我可以說是欣喜若狂，因為原先幾個月的工程量現在用 WP 幾星期就能完成，雖然服主認為以後的核心不

[6] 指全服務器的程序內核，由於我不負責這事，具體就不清楚了。

一定支持 MCA 格式，但我覺得船到橋頭自然直。在我的堅持下，服主同意用WP來幫助建設，幾場緊張的測試下來，WP生成的地圖通過了考驗，這令我興致高漲，僅僅一個星期後，我繪製好了第一張幻想鄉地圖，可是大小多達 4 個 G，過大的地圖會讓服務器負荷過大，很快第二張地圖也被繪製出來，1 個 G，還是太大，第三張，400M，可用！可在測試組的報告中發現 TP 卡服的問題，不過被純狐與服主奮戰了三天後解決。

終於，在 17 年春日將至時，服務器也迎來了她的春天。

柳暗花明

曾經困擾我們許久的問題現在都已解決，服務器迎來了建築的高速發展期，在短短兩個月的時間裏，幻想鄉的進度竟然從 5%達到 30%，在此期間我又掌握了 MCE(MineCraft Edit)，修改地形的速度與效果和從前已經不是一個層次，同時我也制定了許多地圖保護措施，總之，地圖重置的威脅已經被我擋在門外，大家得以肆無忌憚的大搞建設。

可服務器的生氣依然難以恢復，長期的嚴重異變所造成的傷痛，不是一朝一夕能夠恢復的，原幻想鄉各大玩家社團，現尚存的也早已支離破碎，幻想鄉的居民數量嚴重不足，而我那時卻因地圖策劃的工作而無暇顧及此事。

如今服務器雨過天晴，大家心中的石頭落地，紛紛產生疲憊之感，許多人宣佈暫時隱退，而新人的湧入又少之又少，這樣下去服務器將歸於沉寂，我重新提出了因升級異變而中斷的宣傳計畫，不過這時的服務

器已經快要準備好宣傳所需的指標了。

帕琪主動加入了宣傳組，很快黑白也報名加入，兩魔女組成了貼吧宣傳組，在開貼宣傳前，黑白提出了饑餓行銷的思路：宣傳只開放 30 個名額，借此吸引注意力。考慮到一次性湧入過多玩家，地圖管理將成大問題，我便同意了這個方案。

到了 4 月，美國最大的 MC 東方服 ToHoCraft 宣佈關服，一個經營了七年的東方服就這樣壽終正寢，但他們為東方界留下了寶貴的財富——一張在當時最高水準，完成度高達 99%的幻想鄉地圖[7]。他們的高水準讓我認識到現在服務器與其的差距，也又一次點燃了我的建築熱情，為了超越 THC，我開始了在各大 MC 建築圈的深造。

4 月也是貼吧宣傳結束的時候，不經意間，服務器多了很多新面孔，整個服務器呈現出新氣象，不過雖然多了很多新人，但也加速了老玩家的淡去，許多熟悉的面孔也漸漸看不見了，這種體驗也是必經的吧，服務器就是鐵打的營盤流水的兵。血液更替是使得圈子得以存續的關鍵。

第一次深造結束歸來後，我迫不及待的想運用新的建築技巧，開啟了為期兩個多月的命蓮寺工程。

在命蓮寺建造過程中，服務器也一如既往的不太平，黑白為服務器建立了璨櫻社務所，作為服務器的官方社團，而不久之後，帕琪就與服主發生口角，離開了服務器，而帕琪是在藍圖時代之前就活躍於服的元

[7] 詳見 B 站：av10384594。

老，這次離開自然引起了老玩家群體的騷動，許多異變時期的事被重新提起，矛頭直指服主，結果令人痛惜，包括黑白在內的與帕琪交好的老玩家離開了服務器，我不得不暫停命蓮寺建設去鎮壓此事，所幸沒有引起連鎖反應。

黑白離開後，管理層僅剩四人，而事務卻越發繁雜。

命蓮寺完工於 2017 年 7 月 21 號，也是本文成文時我所建的最後一個建築群，用 MCE 安裝好命蓮寺後，我打算讓東瓜為命蓮寺拍一個視頻，不過冬瓜因為外出旅遊沒有辦法錄製，我只好自學 MCreplay 與剪輯，終於在 7 月 29 號完成了兩部視頻，分別是命蓮寺與妖怪山的，並由純狐發至 B 站(av12688487)

8 月 1 號便是高三開學的日子，黑白留下的爛攤子我再也沒時間管了，我將為我瘋狂的一年多付出代價，在一個封閉式的學校讀完高三，來治治我那糟糕的成績。

壺中的歷史[8]

大部分開設 MC 東方主題服務器的人一開始只是興趣使然，大手一揮，兩三個同好一拍即合，可無論是技術還是管理經驗都不過成熟，難免遭遇風波，加上維持費用，使得堅持下來的服務器並不多，目前現存有一定規模的東方服務器屈指可數，就現在的社群經驗來看，東方服無

[8] 《永夜抄》符卡 No.120 天丸「壺中的天地」附注：「有點像是樂園。實際上是妄想。」

法盈利已是共識，也就是說，東方服的維持需要用愛發電，資金問題對於現存的東方服來說一直都是懸在頭上的刀刃。

就 MCPE 東方幻想鄉的歷史而言（因為成書時只有我們一個手機端服務器，以下稱為 MCPE），這個社群可能有點多災多難，事實上，麻煩事一直都是社群的一環，在我入坑前東方圈發生過東方警察事件，最近又有視頻搬運引發的版權問題，這些麻煩看似偶然，但往往會定期發生，不過社群並不會輕易被麻煩事打趴。MCPE 曾發生過四次災難性的重置，期間數不清的玩家來了又去，「鐵打的硬盤流水的兵」想必是我們這種中心化社群的最好描述吧。在麻煩事出現的時候，總有人會動搖逃避，而我們的做法則是去面對它，解決它，如果不能解決，就把損失降到最低，如果完全束手無策，那就準備災後重建，盡己所能，絕不坐以待斃；災難可以摧毀我們的作品，但不可以摧毀我們的信心。因此，持有信心的我們認識了麻煩，熟悉了麻煩。從一開始的束手無策，到逐漸可以和這些麻煩有來有回，最終把麻煩關在了盒子裏。

「我對這一切已經失去信心」、「幻夢終醒，無不散宴席」，類似的話我從第一次核異變開始就一直聽到，而《幻想終結之日》的主催老楊曾在《學刊》第五期提到過一個共識：「**如果你還在做同人，那麼就不應該有任何的負擔和枷鎖**」，在我看來，這句話可以理解為：如果你還想做同人，就不要把同人當做負擔和枷鎖。同人的路自然不是陽關道，自然會有挫折，不如把這些挫折當做歷練，想盡辦法度過難關，成功了，留一段佳話，失敗了，也說明你還不夠火候，權當累積經驗。但這種耐性往往是許多新晉同人作者所不具備的，所以也就不乏有完成度低的作品。

但社群何德何能讓成員為它逢山開路，遇水搭橋？是情懷？是文化？是友情？其實說了那麼多，都是在說一個，那就是歸屬感，也就是「**啊，我是這裡的人啊**」的感覺。能讓成員產生歸屬感的原因有很多，可能是社群的成就，可能是自己的貢獻，可能是社群歷史，文化，也可能是某幾個成員的友情，也可能都有，一個多元化的社群往往具備其中許多因素，MCPE 在早期時，玩家之間的情誼能達到家人的程度，各自為自己的玩家社團而努力，而當時我們只是一個剛剛建立兩個月的東方服，沒有歷史，沒有成就，文化剛立，卻在第一次災難之後爆發出強大的恢復力，而 MCPE 後期宣傳時，有歷史有文化有成就，但玩家之間的情誼還沒有建立，一次動盪就走掉一大幫人。對於 MCPE 而言，歸屬感誕生與成員之間的羈絆脫不開關係。我想對於大部分社群，這一點也一樣，諸位若能夠注重成員歸屬感的建立，那麼樹倒了，橫著照樣長！

MCPE 作為一個與玩家打交道的中心化社群，最大的麻煩莫過於管理層的技術不足，當問題產生時，處理效率慢或者無法處理，就會造成嚴重後果，沒有足夠的技術支持，再多的情懷也會被殘酷的現實消磨殆盡，無論是同人界還是更殘酷的正規業界，打鐵還需自身硬，如果說有什麼能對得起跟隨你的群員，也只有你的強大了。

在不斷的重建永遠亭的時期，讓服務器恢復往昔活力是支撐我的信念，為了做出更好的作品，我幾乎是自虐一般對一處結構反復改造，對佈局的考據設計，研究建築書籍，向前輩請教，頂著高中學業壓力每天設計到腦仁開鍋，最終總算是能拿出令人眼前一亮的作品，以及後來在一次又一次的重置中摸索出保護地圖的方法，對於如何變強，我只能說是在挫折中再逼一下自己，多學多做，可能誰都會說這種中肯的話，那

麼我再提供一個方法：把你的作品重做一遍，並加以改進，不滿意就再來一次。直到你滿意為止。

簡而言之，請認真對待。

對於初入同人圈的人來說，社群能提供一個友好的環境，讓他們敢於邁出那最關鍵的第一步，並繼續教會他們許多，最終讓他們走向成熟，邁向更大的舞臺。雖然同人不要求有多高的技術，但我還是想對那些有意從事同人的同好說，一開始的同人創作所能給予的只是鍛練，不要關心會吸引多少眼球，在技術不達標之前還應沉下心來多做做研究，若能以精益求精的工匠精神去對待你的作品，相信你的成長也一定會讓你的社群所驚訝。而優秀的同人作品所能帶來的，自然不用我多說。

關於選賢與能，其實沒有賢能讓你選，有賢能也不會跑來玩同人，同人的意義一部分在於鍛練，因此，要做的不是挑好，而是去鍛練你的好苗，我在擔任幻想鄉策劃的時候,有些事情我可以做但我交給別人做，這樣不僅能鍛練他們，也可以讓其產生成就感。其中如果有人對這些事情興致高漲的，不要把他當外人，可能你的技術就有望得到傳承了。

幻想鄉與建築

在回憶中我並沒有多談有關東方建築的建設過程，地圖繪製也是，都是用諸如幾星期之類的詞帶過，實際上一個東方建築從最開始的原設考據，到設計，再到建設，都投入了非常多的心血，就拿守矢神社為例，其原型諏訪大社分為上下社四宮，守矢神社的佈局究竟應該採取哪一宮？

又如博麗神社，其在官方設定集，漫畫，FTG 的的造型各異，又該採用哪部作品裏的造型呢？確定這些之後，內部構造的資料更是鳳毛麟角到只能腦補。

在無法獲得建成一個建築所需的全部資料時，便要從建築年代、風格、結構合理性上來考慮，設計至滿意後，再用 MC 中的一個一個方塊塑造成型，唯一可惜的就是 MC 的表現力不足。不過我想能夠讓在同人創作中一直比較不受重視的東方建築考據在 MC 中得到運用（MMD 中也運用較多），也算是對考據的一種貢獻吧。

雖然圈內的建築黨們十分注重考據，但我並沒有看到過完整且系統的東方建築考據，大家各有各的想法，產生了許多爭議點，如果有機會的話，我還想整理並斗膽和大家談談一些東方建築的的零一二設[9]。

今夕與期望

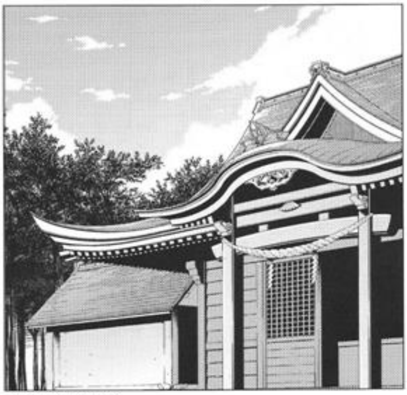
雖然東方服務器都不容易，但彼此圈地自萌交流不頻繁，有些已經達到了彼此不知道對方存在的程度，這是因為服務器本身的侷限性。在整個 MC 圈中，服與服之間的關係大部分很嚴肅，有時甚至會互相攻擊，因為他們爭奪的資源是一致的，即是玩家。所以也不會去和別服交流。不過東方服因為都是公益服（喂），並不會因為這些而彼此翻臉，但交流不足也是不爭的事實。

[9] 第一篇建築考據為神社篇，希能發表到第九期學刊上，將著重分析幻想鄉內兩座神社的內部構造，此外還有地理位置的考據，不過最近聽聞官方打算在外來韋編上發佈幻想鄉的佈局設定，大概設定出來後我們的地圖也要大修特修了吧。

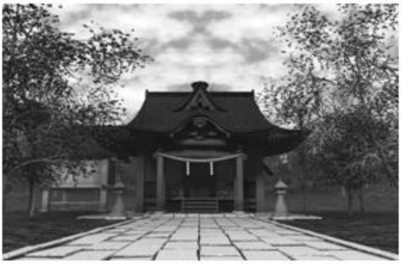
但同好們的體內，流淌著的是東方之血，有著共同的信仰，因此，東方服務器們有望跳出這個怪圈，希望在不久的將來，東方服的交流能像社團交流一般，共同解決問題，傳承技藝，一起為圈子做宣傳，把這個圈子做好做大。

圖 1：諏訪大社前宮（左上）、本宮（右上）、春宮（左下）、秋宮（右下）。

求聞史記版神社



緋想天則版神社



鈴奈庵版神社

三月精版神社

茨歌仙版神社

圖 2：令建設者苦惱不已的多種博麗神社。

後記

中心化社群的執行力與活力確實很強，但也容易因為一些事而陷入不穩定的境地，就像一匹烈馬，對於如何去管理，我也只能從我們這一個小圈子出發，每個圈子都有特殊的地方，絕對的經驗是不存在的，但願每一個社群都能尋找到合適的道路。

由於手機本身性能所限，加上某易代理的緣故，大量外掛程式、核心作者流失，PE 版前途一片黑暗，因此現在服務器已經轉型為 PC 版，但我們並不會停止 PE 服的運營，也就是同時運營 PE 和 PC 兩種服務器，這對我們無疑是一項挑戰，不過我個人而言倒是對新麻煩充滿了興趣。

以下是廣告時間：

如果你已經對 MC 東方主題服務器產生了興趣，歡迎加入我們並留下你的足跡。

服務器交流群：204136142。

部分作品展示

圖 3：博麗神社，應該是所有玩家見到的第一個建築吧，第一次進入服務器就會在這裡登陸。造型為原創，建造者是博麗節操城管和白矮星。

圖 4：守矢神社，立於妖怪山之巔，原型為諏訪大社下社秋宮，建造者是白矮星和麻薯。

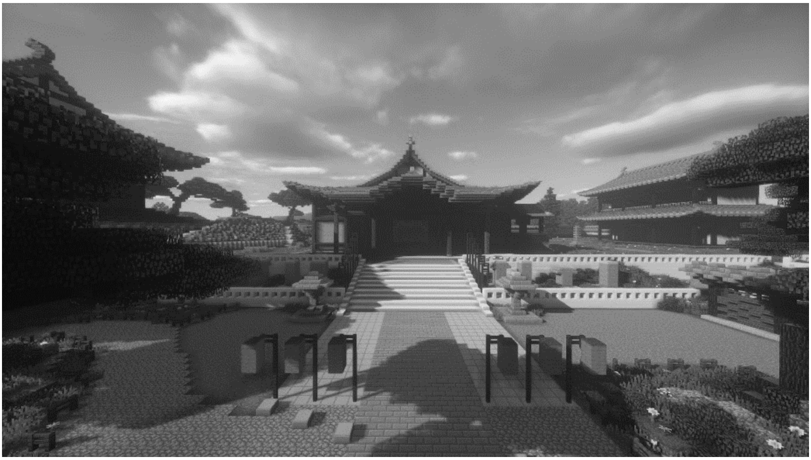


圖 5：命蓮寺，位於人間之里東部盡頭，由白矮星負責外景建設，巫女萃香負責內飾。

圖 6：紅魔館，位於霧之湖北岸，實際建成於 2014 年，月份不詳，建造者：依落の aether，本服務器已經獲得作者授權。

水銀之海

—論月都的基礎與神道教污穢觀

Tokibel[1]

如果諸位與我一樣，在打算開始瞭解《東方 Project》系列後，選擇按照作品發表順序來瞭解劇情與設定，那麼在欣賞西行法師自由隨性的一生後，就該來到這篇綺麗的幻想物語了。關於《竹取物語》的具體內容於此不再贅述，讓我們單刀直入分析這個故事中的各個元素背後的含義。

《竹取物語》的內容可以大致分為三個部分，從輝夜姬誕生到五難題回絕求婚者們，在篇幅占了全文的百分之六十以上，可以說是《竹取物語》中著墨最深的部分，相比而言與天皇的書信往來，以及回歸月之都篇就顯得較為短小。第一部分對於月之都的形象塑造關係不大，並非本節的重點，僅作介紹。在上個世紀，日本研究者們偶然發現了藏族民間故事《斑竹姑娘》與《竹取物語》非常相似。同樣誕生於竹中，同樣通過五個難題來拒絕求婚者們，甚至兩個故事中五個難題都幾乎相同。這些證據讓學界幾乎一致同意找到了《竹取物語》的原型。但是《斑竹姑娘》與《竹取物語》的結尾卻截然不同。在拒絕了求婚者們後，斑竹

---

[1] 各位初次見面，我是 Tokibel。物理系在讀，正嘗試從愛好者變為創作者，因為學業與拖延症的雙重原因大概率會失敗。

姑娘與心上人在地上結婚，而輝夜姬卻返回了月之都。《竹取物語》的創作者不詳，在故事的最後，他顯然已經不願意繼續使用原先的藍本，而選擇了基於其他資料，或基於自己的想法，把輝夜姬送出了這個污穢的地上世界。本文以這一段作為楔子，圍繞日本民俗觀中的「污穢」與月之都這一意象的構造進行討論。[2]

儘管神道教有「萬物皆有靈在」的思想，但以天皇為首的大和人的核心信仰依然是太陽崇拜。在記紀神話中，有關天照大御神[3]的逸聞與傳說可謂多如繁星，而月夜見被伊奘諾尊指定去管理夜之食原[4]後從此銷聲匿跡，在官方神話中從未再出現過一次，僅僅於風土記中偶爾登場。ZUN在《外來韋編》中已經承認了月之都給人以高天原的印象[5]，無論是八意思兼還是天探女，在神話中均是輔佐天照的神明，就連本為國津神的豐玉姬與玉依姬想要與天津神攀親，也與天照血緣更近。把本該由天照大御神管理的高天原推給月夜見是一件極為反常的事，會在設定上添加諸多麻煩。

這可能源自於 ZUN 本人不信任主流觀點對於真實歷史的解讀。基於人們的有意識與無意識，真正發生過的事會被篡改，原本並非事實的事

---

2 關於《斑竹姑娘》與《竹取物語》的對比詳見：
小川光：〈「竹取物語」の形成と外来思想〉，《人文科学》2 卷 2 期（1974，同志社大学人文科学研究所），頁 115-145。
西田禎元：〈「竹取物語」と「斑竹姑娘」〉，《創大アジア研究》16 期（1995，創価大学），頁 16-24。

3 在本文中，除了《東方 Project》中已經出現名字的神祇，均採用《古事記》中的名稱。

4 發生在《古事記》小戶阿波岐原一節中，月夜見從伊奘諾尊清洗右眼誕生後。除了這兩件事，月夜見在記紀神話中再也沒有出現過。

5《東方外來韋編》第一期《紺珠傳》訪談。

情，由於不慎被一些學說採用結果成為了事實[6]。在《風神錄》中，ZUN 刻意採用了諏訪地區對建御名方與赤口神之間關係的理解，而非記紀神話中的官方論調。即使在東方世界觀中，神代的歷史也不與《記紀》中所描述的一樣，這可能是把高天原放在月之都的原因之一。

而《竹取物語》中的背景設定則恰巧完全符合這個想法，對 ZUN 的創作是個極好的素材。那麼《竹取物語》中月之都的形象有沒有對 ZUN 的創作產生影響呢？在第九節中，輝夜姬常常望著月亮面帶愁容，老翁與家眷們都勸她別再望著月亮，以免產生憂愁的情緒。除了輝夜姬望月會感到無端難過之外，以老翁為首的普通人類們對月複雜的心理也是他們產生此種態度的重要因素。

古日本人對月的態度用「敬而遠之」這個成語形容再合適不過。月相周而復始，似乎無時無刻不在變化，又有亙古不變的規律，在不懂天文學的古代人眼中，這成了他們心中「永恆」事物的代表，是人類們最初掌握的不變的自然規律之一。規律與理性形影相隨，在《竹取物語》的作者心中，月之民是充滿智慧與理性的生命，而月之都就是真正的淨土，是一個無憂無慮、不老不死、免於煩惱的理性世界[7]。正如文中輝夜姬對月之民們的表述：容貌端麗、不會衰老、沒有死亡。

在《竹取物語》原文中，月之民與天人是相同的存在，但是 ZUN 刻意區分了這一點，他在設定月之都時沒有完全採用這些設定。捨棄欲望的的天人被他遷居至天界，而居住在月球的神明們像日本神話中一般有

6 後半句為 ZUN 的原話，《東方外來韋編肆》《風神錄》訪談。
7 朝川明日香：〈月が照らす「竹取物語」の可能性：「月」に着目した「竹取物語」の指導〉，《信大国語教育》26 期（2016，信州大学国語教育学会），頁 13-16。

著與人類相似的七情六欲。但是倘若追溯 ZUN 對天界的設計過程，依然需要從佛教入手，因為《竹取物語》中對於天人（月之民）的描述同樣也催生於佛教思想。

除了月之民並不像天人那樣自律之外，ZUN 還給他們設定了諸多缺點。但顯然 ZUN 所設定的缺點並不能直接套用在《竹取物語》上，老翁認為凝視月亮是一種不潔的行為源自於其他原因。

自身代表著永恆、無垢的明月卻還有另一層含義：月會讓地上產生污穢。最為重要的一點便是月相變化週期與女性月經週期相近，而女性月經是神道教所描述的污穢中非常重要的一個分支，即「血穢」之一，在各種提及污穢的場合中也被常常單獨列出。在月經期間，女性不能進入神社，不能進行參拜，甚至連尤為重要的「初詣」活動也被禁止。

這被稱為「月之障」。「障」這個詞對東方愛好者應不陌生。神道教在舉行神事活動時，尤其會避免「障」，在後文中，會詳細談及「障」與「穢」之間的聯繫。在《竹取物語》的中，作者讓竹取翁對月球產生又敬又畏的態度便源自於此。面對不老不死的月之民們，凡人必然會懷有敬畏的、想要接近的心情，但是面向月亮，直面月光卻是既危險又不詳的行為。先前提及，即使在記紀神話中，月夜見都僅僅只在出生時被提及，日本人對月的「忌」與「避」可見一斑，追本溯源，還需要一窺日本神道自古的「避穢」與「除穢」觀念。

記紀神話中的污穢觀

神明的誕生有多種方式。最初的造化三神乃是「自生」於天地間，從「無」中誕生，不憑藉任何力量。而後的兩柱「別天津神」與「神世七代」在天地混沌時，像是蘆芽般生長而「化生」為神。最後才是大家比較熟悉的伊奘諾尊與伊奘冉尊，通過有性生殖，生下了日本諸島與各種神明們。而後的神話故事中，男女有性生殖造神的頻率變得越來越高，這種轉變也可以視為由神話時代到人治時代必須要經歷的一個過程；從神話編纂的角度，自命為神之後代的統治階級，也必須讓神明們開始有性生殖，以對應統治者宗族的系譜。

《古事記》中，卷一以造化三神誕生為起點，以神武天皇誕生結束。在這期間的有性生殖其實記載的不多，除去「須佐之男—大國主」這一純粹的國津神系譜，以「伊奘諾尊—天照—神武天皇」這一天津神系譜中，詳細描述過生產過程的夫妻一共只有三對，而這三次分娩卻無一例外的遭受了「意外」，這顯然是刻意為之的。

伊奘諾尊與伊奘冉尊生日本國土時，因為男女開口順序錯誤而生出了水蛭子，後生火之迦具土時，伊奘冉尊甚至因此而死。木花咲耶姬懷孕後，被邇邇藝命質疑這個孩子是否為天津神之子，咲耶姬為了證明清白選擇發下毒誓在大火中分娩。豐玉姬在生產時，山幸彥不顧勸阻見到了豐玉姬本來的樣子，因此豐玉姬產子後回到海洋不再與山幸彥見面。

作為對比，《古事記》中高貴的三御子則是通過伊奘諾尊「禊」這一行為而誕生的，禊的意思就是除穢行為。這種誕生的方式與前文所說的

三種均不同，被稱為「依生」，意為憑依某些物品、行為或有關的東西而誕生神明。伊奘諾尊除穢的方式也一直流傳到今日，這也是日本人如此熱衷於洗澡的原因[8]。

生產時及生產前後的女性在神道教中被認為有「產穢」，與月經時的「血穢」相同，她們也不能踏進神社一步。而「產穢」最初的本體，即為「瞥見的禁忌」，這源於女性在生產時不能被男性看見的習俗。《肥前國風土記》記載了狗見了孕婦也停止鳴叫，意在教導人們孕婦與產婦不能受任何打擾。天孫一族的山幸彥打破了禁忌，人們唯恐這樣會招來災厄——即難產或者流產，但是作為葦原中國的領導一族如何能夠被普通人懲罰？故而男方打破了禁忌，這一罪過卻也被轉嫁到了女方身上，而這一行為的「產穢」也跟著轉移到了女性身上。同樣，木花咲耶姬於火中生產雖然出於自願，但以這種角度看卻有變相的懲罰意味在其中。而把「瞥見的禁忌」與「污穢」聯繫起來的，依然是孕婦與產婦受到驚嚇後有可能會難產與流產，最初所有的「污穢」本質上都是「死穢」，即死亡或與接觸死者產生的污穢。

「死穢」在記紀神話中的描寫更為直接。久居黃泉國的伊奘冉尊身體腐爛、身上爬滿蛆蟲、聲音低沉如雷鳴。天若日子被神皇產靈神殺死後，前來弔唁的阿遲志貴高日子根神被誤認為逝者，他盛怒之下竟然砸爛了靈堂。在奈良時代官方開始編纂神話時，日本人對於死亡的厭惡就通過這種方式被印在了國民的歷史中。隨著時間推移，「死穢」的恐懼不減反增，《播磨國風土記》中，能夠看出血液已經變成了與「死穢」等同

[8] 神明生殖的分類方式引自崔世廣：《神道與日本文化》（北京：中國社會科學出版社，2012），頁 2-4。

的存在，人們對於死亡的畏懼心理逐漸變得極端，開始排斥一切觸碰到血液的行為，在奈良時代之後，曾有一段時間把鬥毆甚至是鼻血都歸為「血穢」之中。

佛教傳入與污穢觀的再擴大

神道中與污穢並存的還有人類的罪，與佛教不同，神道的罪孽分為天津罪與國津罪，「津」在此處僅為「之」的意思，「天津神」與「國津神」也可譯為「天之神」與「國之神」。其中，天津罪對應的是須佐之男大鬧高天原時所犯下的罪，主要與古代人的農耕活動有關，國津罪則體現了生病與災禍之罪，與污穢的概念更為接近。與除穢的「禊」這一活動對應，除去罪孽的活動被稱為「祓」，不過現在很多人對這兩個詞已不加區分。[9]

前文已經提到，女性的月經與生產是除了「死穢」外在人們的意識中最先誕生的污穢，隨著佛教傳入日本，佛典中的部分思想衝擊了原始神道的觀念，尤其是佛教在中國傳播過程中被添加了「血池地獄」這一條，這個觀念對認為血液是污穢的日本人產生了巨大的影響，對於地獄的恐懼是佛教在日本廣為傳播的催化劑之一[10]。而佛教中的「女性不淨觀」更加刺激了原本就有降低女性地位趨勢的原始污穢觀，神佛是日本最重要的兩個宗教，當這兩個宗教的觀點有所重合，人們就理所當然的全盤

[9] 多田一臣：〈天津罪・国津罪と「大祓詞」：古代の<罪>・ノート〉,《語文論叢》9 期（千葉大学，1981），頁 47-58。
[10] 川内教彰：〈「血盆経」受容の思想的背景をめぐって〉,《仏教学部論集》（佛教大学仏教学部，2016），頁 15-36。

接受了這個觀點，「女性的污穢」與「女性的罪業」成了互為表裡、渾然一體的觀念，並且首先在上流社會逐漸流行，原本就有貴族、平民差別的社會結構中，又添加了一條對女性的鄙視鏈。在《法華經》中，女性的罪業具體表現為「五障」[11]，「障」這個詞又一次出現了。

本節並不是要談論女性地位的變化，而是借這個例子表明神道的「穢和罪」與佛教中的「罪」開始逐漸融合。身染「血穢」、「產穢」的女性除了通過「禊」與「祓」而淨身之外，佛教也給她們指出了一條明路：追求佛道來祛除污穢，掌握佛法之後，便不再會有污穢。這看上去是個一勞永逸的不錯交易。[12]

從這裡開始，我們可以逐漸引入《東方》世界觀下的內容了。

古日本人相信，隨著年齡的增長，「死穢」會逐漸增加，他們會把高齡的老人放逐到無人之地讓他們靜靜地等候死亡，這點也體現在了東方世界觀中地獄對罪孽的判定——長壽本身就是罪孽。

再來看看日本的地獄觀：日本的地獄是佛教在中國傳播過程中加工過的地獄。最開始的婆羅門–印度教與佛教中，閻王都只有一個人，單指夜摩天，也被叫做亞瑪[13]，四季映姬的官銜名也來自這裡。夜摩天是印度神話中太陽神伊蘇利耶之子，來到地上的最初的人類，同時也是最初的死者，有著裁決死者的權利。在一世紀左右，亞瑪（夜摩天）與妹妹亞

---

[11] 女子五障為：不得作一者梵天王，二者帝釋，三者魔王，四者轉輪聖王，五者佛身。女子往生淨土需要轉為男身才可以。

[12] 松下みどり：〈「女性の穢れ」の成立と仏教〉，《相模女子大学紀要》70 期，（相模女子大学，2006），頁 21-33。

[13] 即「閻魔」的音譯。

蜜的形象逐漸化為一體，於中國的傳播過程中，才產生了「十殿閻王」的概念。在《花映塚》的魔理沙線中，四季映姬提及了夜摩天最初創建地獄的目的：

地獄的存在，並不是為了給予懲罰。最初地獄是為了不讓生者背負罪孽而存。而我的存在正是為了讓生者注意到那一點。

經過中國與日本的二次觀念融合，在日本人心中，「罪孽」這個概念已經悄悄發生了變化。神道教中的「污穢」與部分的「國津罪」已經被囊括其中，儘管分界線並不那麼明朗，但是在日本中世，長期同時接受神道教與佛教的日本人已經逐漸變得無意再做區分了。而來自彼岸的審判，也從僅僅是洗刷佛教中的「罪」逐漸擴大化，神道「穢」也可以通過審判的方式被定罪後洗刷。

「障」與「穢」與「非日常」

「障」這個詞最早出現在舊《東方香霖堂》第一話，隨著《東方天空璋》問世，我們已經很清楚了這個守護人類村落的「障之神」的本體，就是摩多羅隱岐奈。摩多羅神的神格眾多，而在故事中最為重要的，依然是作為「障礙之神」或者說「障礙民之神」的神格。

障礙之民在現代日語中基本等同於「被差別民」[14]，包含了「部落民」、因為天災戰亂失去土地的農民與海外渡來人等等。在日本中世時期，河

[14] 關於「障礙之民」歷史的多方位分析詳見本刊第七期陳征洋：〈深嵌歷史的心障，秘神涵化的委曲〉，本段著重介紹障礙之民與污穢相關的部分。

原周圍的土地不需要向政府繳納稅金，這些「被差別民」的祖先們在河原周圍過著非人的生活，因此也被稱為「河原民」。其中最重要的一支便是其祖先被大和族征服的「部落民」。部落民被征服後一部分選擇逃到山上，在傳說中被醜化為鬼、天狗、河童一類妖怪，一部分選擇與大和族融合，而實際上卻無法消除雙方在文化與信仰上的的差異。

讓我們把目光著重放在依然想融入日本社會的河原民身上。我想「被差別民」這個稱呼已經能充分反映他們的地位了，他們是被歧視的一族，被差別的一族，他們在宗教文化觀念上有個一顯著的特點：這些河原民願意接觸屍體。這對於「死穢」觀念深入文化習俗的大和人而言簡直是最為不可理喻的事，因此他們對河原民的歧視簡直是源自於本能。

歸根結底，為何河原民願意接觸屍體呢？沒有相同的宗教觀念當然是其中一個重要的原因，然而這裡還有一個更為現實的解釋：因為大和人不願意觸碰屍體，所以河原民為了生計不得不去做。吃不上飯的時候，哪裡還管得上信仰呢？出殯、埋葬，甚至之後演變為一切底層工作，想要融入大和教化的河原民為了生存必須選擇這些工作，而這些工作卻加深了他們「被歧視」的身份，形成了一個子孫後代也難以逃脫的惡性循環，到現代社會也沒有離開這些「污穢」的工作與歧視。[15]

「被差別民」的悲慘歷史似乎只能表明「障礙之民」因接觸死亡而產生了污穢，表面上「障」與「穢」卻沒有更為深層次的聯繫。但是我認為，這種想法因果顛倒了。「障」和「穢」在發展過程中相輔相成，只

[15] Cary A. Duval: “The Alienation of the Burakumin: A Discussion of Ideas Concerning Their Origins”，《文教大學國際學部紀要》4 期（文教大學，1994），頁 15-29。

不過我們今天看到的結果似乎是「障」漂浮於「穢」的表層，追本溯源，「穢」本質上應該是「障」的表像。

「障」這個詞的本意有分割兩個物體之間的屏障之意，河原民與普通人之間地域的分隔，即地理屏障可以被解釋為「障礙之民」這一詞的來源之一。不過，「障」除了物理上的「屏障」之外，還有「障礙」的意思，可引申為「妨礙」，誰若是「妨礙」了必須要完成的事，這些人就成了「障礙」。在上文中提到的兩次「障」，分別來自神道教與佛教，雖然在宗教上的含義有所差異，但在本文的例子中均可指代女性身上先天的缺陷，正是這些缺陷妨礙了她們，使她們無法取得和男性同等的地位。人類的死亡、胎兒新生、女性月經，這些事件共通的特點，是把平穩生活的人們捲入了「非日常」。這些非日常的事件妨礙了「某件事」，雖然在生產、死亡等大事發生的時候，務實的古代人會去優先處理這些事，但是他們的心中卻對沒有照常做「某件事」感到膽戰心驚，為了表達對「這件事」崇敬的態度，而把那些非日常之事冠以「污穢」之民，來表現對那些事的厭惡。

究竟什麼事能如此重要？回憶一下古日本人的生活，回憶一下根據古日本人生活所創造的神話，答案其實早已被縮小到非常狹窄的範圍內了。以農耕為本的大和人，靠氣候與天氣才能填飽肚子，破壞農作在他們眼中是難以饒恕的「天津罪」。除了不破壞莊稼與土地，在他們心中還有什麼事能夠影響農作物的收成？

答案是神明。自然的化身能夠決定他們生死，也掌管著農作物的收成，而「這件事」就是祭祀神明。自然崇拜的日本人相信棲居於萬物的

神明們會庇佑人類們，好好祭祀神明能夠得到神明的恩澤，而不舉行祭祀儀式，神明們便會展露出「荒神」的一面，給予人類懲罰。而與人類息息相關的生老病死卻也是頭等大事，他們無法棄屍體、產婦不顧，因此不得不停下祭祀。

生產、死亡的「障」，即為人們對於妨礙了神道的神事的恐懼。污穢的起源，即為有可能妨礙神道教神事的非日常之事。原本生死之事妨礙了神事，害怕神明發怒的人類們卻解釋為妨礙神事給予了人類生死，這便是「障」與「穢」之間的地位顛倒的緣由。而「障礙之民」稱呼的由來，也許只是因為這些河原民的祖先們對於八百萬神毫無敬畏之情，甚至會肆無忌憚地破壞神事的進行。

污穢的月之都

《六十年不見的紫香花》中，八雲紫給出了歷史的定義：歷史是非日常的聚集。非日常是停止了的時間。此處能產生歷史的非日常其實並不一定會妨礙神事，但僅僅有妨礙神事的可能性就被認為是帶有污穢了。對於這些非日常的判別並不容易，故而一切的非日常——也就是可能產生歷史的一切事件只要都被禁止，那就幾乎不會再有污穢了。在東方世界觀中，ZUN 把神明與自然界做了一定區分，設置了妖精這一種族。妖精之所以充滿污穢，可能也是緣於它們背後的所代表的自然之力足夠對神事與農耕產生毀滅性的影響。

歷史這個詞頻繁出現於《永夜抄》中，輝夜通過操縱永遠與須臾的能力停止了永遠亭的歷史，這在《儚月抄》中有所解釋：

所謂永遠的魔法，就是停止一切歷史的行進，拒絕任何污穢以及變化的魔法。

生物停止成長、食物放多長時間都不會腐壞，想打破什麼器皿也是無法打破的，連潑出去的水也會收回盆中。

這裡需要闡述一下輝夜能力中的「永遠與須臾」究竟是什麼意思。在《儚月抄》漫畫中，綿月豐姬告訴八雲紫何為「須臾」：人體所感的時間並非像流水一樣流暢，而是如同老式電影膠片一樣一幀一幀快速播放，人類無法感覺到每幀之間的時間間隔，這最小的間隔單位即為「須臾」。豐姬用費米纖維綁住了八雲紫，並告知了「費」即為「須臾」，而「永遠」與「須臾」之間的轉換，像極了一張張膠片與連續的電影之間的轉換。

在《儚月抄》時期，ZUN 把「須臾」解釋為「費」，即 10^{-15}，但是到了《燕石博物志》中，他似乎有意把「須臾」與「普朗克時間」聯繫起來。這究竟是他在暗示月之民對世界本質的理解依然有著局限，還是單純因為 ZUN 的物理知識有所增長，我們不得而知，我個人更偏向於後者。

圖 1：「『費』簡單的說就是『須臾』／說的是生物完全無法認知到的非常短暫的時刻」「而所謂時間／正是由這些無法認知到的時刻構成的」。

除了永遠亭四人與其他妖怪兔們，輝夜把其他生命與非生命困在了「須臾」的時間內，這段時間如此之短，以至於萬物的狀態都無法產生任何改變，就連潑出去的水這種微小的事件也被禁止，杜絕了一切變化的可能，也就杜絕了任何產生污穢的可能。

而另一方面，即使號稱不會衰老，實際上月之民與天人遲早都會迎來死亡。在《儚月抄》中，永琳親口承認了月之民身上也有微小的污穢，而天人也難以逃脫五衰。月之都與天界對抗衰老的措施，不過是人為的

少產生歷史——即有可能阻礙神事的一切事件。雖然月之民與天人本身就是神明，卻要禁止做這些事會顯得很滑稽，但實際上作為《東方》神話故事藍本之一的記紀神話中，不早有伊奘諾尊沾染死穢的例子了嗎？污穢在神話創作中，早已經由概念性條約被擬化為了具體的物質，甚至能通過接觸互相傳遞。

《儚月抄》中，月兔間曾流傳過某個流言。居住在月球上的神明不知道被誰召喚了，因此矛頭被指向了會降神的綿月依姬。這個情報十分有趣，月兔的流言不可全信，是因為月兔經常以片面的視角對現象加以解讀並流傳開。按照時間線，此時靈夢應該在練習召喚住吉三神或者大禍津日神。大禍津日神究竟只散發污穢，還是能夠控制污穢，在學界沒有定論；這裡僅從一設來看，劇情只體現了產生污穢的荒神的一面，不可能居住在排斥污穢的月之都，故而幾乎可以確定是住吉三神。居住在月之都的住吉三神沒有必要認識靈夢，只要以月人的身份告訴月兔們降神者是地上人就可以完全洗清依姬的嫌疑，但無論是漫畫還是小說中從沒有探討過這種可能。

各種神話裡，在降神過程中被神明憑依的人有時會陷入無意識，我不禁覺得在《東方》世界觀下也許正好相反，被召喚的神明才是無意識狀態的，僅僅把力量借給了巫女，但在這個過程中卻無法自律，因而近在咫尺的住吉三神難以為依姬辯護。這種狀態對於月之民而言格外危險。結合上文中的觀點，「障」可能會帶來「穢」，神明們在無意識狀態下沾染了打斷神事的污穢，分靈回到月之都時一定會愕然吧。神事被打斷真正的受害者，正是被召喚的月之民。

月之都中需要時間才能成熟的桃子、需要月兔拔掉的雜草，無一不顯示月之都是充滿生命力的地方。《永夜抄》的裡音樂評論中，甚至寫到了月之都有著幻想鄉無法比擬的歷史。同樣，比那名居天子被認為是不良天人，是因為她作為天人不夠清心寡欲，帶著產生污穢的機理去看天子的行為，她的行為會被厭惡就能夠很好解釋。成為天人的條件十分苛刻，需要祛除雜念由仙人修煉至天人，或者在生前做足善事好在死後升入天界，這都完全符合佛教的理念，甚至還專門有個地獄機構來讓人們洗清罪孽與污穢。而月之都的眾神卻完全沒有「禁欲」這一觀念，無論是飲酒還是性行為，在神話中均有出現，這與《竹取物語》中的形象大相庭徑，這樣的月之民們何以能做到完全剔除污穢？

接下來我會針對這點，對蓬萊之藥除了不死外的其他功效做一些猜想。下文中會對永琳製作的「不死之藥」與輝夜參與制作的「蓬萊之藥」，以及「不老不死者」與「蓬萊人」加以區分，但是在原作中 ZUN 對二者的用詞並沒有硬性要求。

蓬萊之罪

如果，人類都討厭死亡，而去求不老不死藥…人類之中就沒有死亡了…

這樣，冥界不就有變得沒有新靈加入了嗎？

人類必須死。無論是多麼出色的藥物，還是蓬萊之藥。

這段話是在《永夜抄》中 ZUN 以上帝視角告訴玩家的，並非是西行寺幽幽子的偏見。人類必須死，即使服下了蓬萊之藥。服下蓬萊之藥後，肉體即使會受損，但是靈魂卻不會消失，而是找個地方重塑肉身。在此基礎上，如何才能使冥界會有新的靈加入呢？這也很簡單，只要蓬萊人的靈魂在產生幽靈之後不會消失就行了。蓬萊人的靈魂雖然永遠不滅，但每次死亡卻會產生幽靈，前往地獄接受審判。一旦蓬萊人可以被審判，那麼無論是身上的「罪」還是「穢」都可以通過讓幽靈在地獄贖罪而洗刷。雖然誕生的穢是無法避免的，但是與普通的成年人類比起來，身上的污穢應該少之又少。

冥界人與月之民相似，均希望欣求淨土，遠離穢土。作為佐證，《永夜抄》幽冥線中，幽幽子對待永琳和妹紅的態度截然不同。永琳來冥界淨土做客時，幽幽子甚至沒有發現永琳是不死之人，即使永琳表明自己蓬萊人的身份，幽幽子也並沒有表現出厭惡之情。而她一見到妹紅，就勸妖夢不要碰她：「會被一身的毒所詛咒，會被一身的詛咒所污染。」

如果幽幽子只是對蓬萊人的體質過敏，並不會二人態度如此區別。唯一的可能性是妹紅的身上在重生後的短時間內就沾染了過多竹林中的污穢，甚至遠遠超過了普通人類，這就與之前的假設產生了矛盾。

污穢在《東方》世界觀中，是可以通過接觸而傳遞的某種物質。如果從妹紅身上誕生的幽靈真的能夠被審判，那麼居住在竹林中的妹紅自身並不會產生很多污穢，只能來自於環境之中。那麼何以妹紅身上的污穢會這麼多呢？同樣居住在竹林的永遠亭，在解除了永遠的魔法後，輝夜養的優曇花卻沒有很快開花，可以證明也不是竹林污穢過多的原因。

那僅有「蓬萊人能夠高速萃集環境中的污穢」這一可能了，而《永夜抄》結束時，永琳長期處於真正零污穢的永遠亭中，自然不會沾染污穢。

一千三百年前，輝夜因為參與制作蓬萊之藥而被流放到地上，月之都難以容忍污穢，故而難以想像輝夜犯罪後會拖延上數千年才被流放。東方世界觀中，已知的服下不死之藥的還有兩人，分別是嫦娥與徐福，徐福的故事幾乎沒有提及，而隨著《紺珠傳》中再次肯定了嫦娥對月之都的重要性，討論不死之藥是無法避開嫦娥的。

中國神話中，嫦娥就無法離開月球。嫦娥被囚於月之都的原因並沒有解釋，從神話原型來看，只能推測嫦娥因為某種原因，客觀上不能離開月球。我相信在 ZUN 的設定中，一定會這點加以解釋了，能不能從一設中找到一些端倪呢？在初次閱讀《儚月抄》時，我便覺得有一處有些違和：

搗年糕一事聽說是為了被抓住的嫦娥大人所做的贖罪。也就是說，我們月兔被命令每天去做對自已毫無好處的搗年糕。而且就連什麼時候能結束都不知道。雖然搗年糕已經持續了幾千年，但是卻感覺不到任何進展。對周圍的夥伴來說，搗年糕已經只是毫無意義的例行公事。

文中有解釋，月兔搗的年糕其實是不死之藥，搗年糕是中國神話傳到日本後的變體。「製藥」與「服藥」這兩個行為與污穢真的有關係嗎？在官作的文本中，同樣沒有對二者特別加以區分，然而從細枝末節中得出答案卻也不難。

輝夜與永琳共同製作了蓬萊之藥，而永琳無恙，千年一直搗藥的月

兔們也沒有遭到鄙視，顯然製藥並沒有被月之都的條例所不容，製藥是不會產生污穢的。而服藥卻被禁止，嫦娥吃了不死之藥後來到月球卻被視為罪人，輝夜姬吃下蓬萊之藥後被放逐地上。但是在「洗淨罪孽」後，月之都卻派遣月之使者帶回輝夜姬。地上當然沒有贖罪的功能，月之民有月之民該去的地獄，流放地上只是《竹取物語》世界觀中對佛教地獄觀的模仿。但是在輝夜姬經歷地上十年遊之後，回到月之都時一身的污穢必須得到淨化。下文基於一設和元捏他給出以下三種猜想：

（1）通過部分神明的淨化能力。

在《儚月抄》漫畫中，靈夢召喚的大禍津日神在月面產生了大量污穢，綿月依姬通過召喚伊豆能賣淨化污穢。擁有「除穢」能力的神明在記紀中還提到了兩柱，分別是與伊豆能賣一同誕生的神直毗神與大直毗神。這三柱神如果居住在月之都，也許能夠淨化從地上歸來的月之民們。

（2）輝夜的能力

輝夜的能力非常特殊，永遠與須臾的能力能夠從根本上杜絕產生污穢的可能。但是這能夠消除已經存在的污穢嗎？從能力的機制與一設中的提示來揣摩，幾乎可以完全否定。在永夜異變後，解開永遠魔法的輝夜與永琳已經清楚自己成為了沾染污穢的地上人，再也回不去了。

（3）服下蓬萊之藥

這種方式第一眼看上去似乎是南轅北轍，畢竟在明面上，服藥與產穢已經是同義詞了。但《竹取物語》中，輝夜姬「除穢」與「忘憂」的

方式卻是服下月之民帶來的不死之藥。服藥後拋棄情感是朝著天人方向的，與月之民相關的是「除穢」方向，ZUN 在設計東方世界觀下蓬萊之藥的時候，是否有借鑒於此的因素？

污穢轉移

很遺憾在一設中並沒有繼續提及三柱除穢神的話題了，這個話題被填坑的可能也極小。與之相比，後兩點的設定還有許多值得深入的地方。

從月之都禁止製造不死之藥的原因談起。上文提到不死之藥會讓服用者產生大量污穢的原因是提高了污穢從環境轉移到服用者身上的速度，月之都上出現了蓬萊人就必須被囚禁或殺死，因為即使蓬萊人在萃集污穢，自身的污穢散發到環境中依然是每個生物最基本的屬性，自由行動的污穢集合體難免會對月之都產穢-除穢的平衡造成影響。把身為蓬萊人的嫦娥囚禁在隔絕污穢的環境中，在二次設定中常常出現的桃木就是很好的想法，在中國傳說中，桃木一直有辟邪除穢的功效。不死之藥如此危險，被當權者明令禁止製造，除了月兔們是個例外。

輝夜製作了蓬萊之藥並服下後，從污穢萃集與月之都律法的角度看都應該治罪。在《永夜抄》的設定文檔中，月之都給輝夜的審判結果為處決，但輝夜憑藉能力被殺死後也會立刻復活，所以改為流放地上。要注意的是，月之都並非是一個完全遵守律法的世界，本該一同治罪的永琳就得以倖免，原因應該是她對於月之都勞苦功高。在蓬萊之藥的符卡評論中提到：製作蓬萊之藥的輝夜，會成為月之都掌權者們爭奪的道具。這提示了我們另一種思路：輝夜被流放也有政治上的必要，從保護輝夜

的角度，從暫時維持月之都穩定的角度，輝夜都有必要離開月之都一段時間。

回過頭想一想，輝夜製作蓬萊之藥的能力真的這麼有價值嗎？在一設文本中，不死之藥唯一給出的作用是挑起地上人的爭端，月兔們製作了幾千年的不死之藥應該早已供過於求才是。輝夜參與制作的「蓬萊之藥」與永琳配方製作的「不死之藥」有著決定性的差異，我相信正是這個差異才讓月之都當權者們趨之若鶩。

本段的標題為污穢轉移。難以剔除五欲的月之民們時刻製造污穢，那麼把污穢轉移給某個人或者某些人，並對之加以封印，就能夠保證月之都沒有污穢了。這時擁有污穢萃集能力的蓬萊人正是不二之選，雖然嫦娥在明面上是統帥月兔之人，但《儚月抄》中月兔們對嫦娥的態度卻十分曖昧，至少，一設中還沒有體現出嫦娥能夠真正意義上統領月兔的橋段,統領月兔因而是月之女神更像是月之民對月兔單方面的說辭罷了。她在月之都既是罪人、又是月之女神的奇特地位，也許正來自於她攜帶污穢的罪孽，與她對月之都除穢的貢獻。

嫦娥服用的當然是沒有輝夜能力的不死之藥，在上文提到，以妹紅為代表的蓬萊人可以通過死亡產生幽靈來除穢，而僅僅服下了不死之藥的嫦娥與徐福是否能夠做到這一點存疑。能否做到這一點對月之都格外重要，封印污穢源的物件、術式或神力一定都有極限，源源不斷吸收污穢的不死者遲早會給整個月之都帶來災難。輝夜與永琳成功製作了的蓬萊之藥若能夠賦予蓬萊人被地獄審判的機會，月之民產生的污穢就不足為慮了，當權者們想要爭奪輝夜也變得合情合理。而且，輝夜通過能力

轉生而除穢，與妹紅通過死亡而除穢從本質上也是同源的。

令月之民出乎意料的是輝夜與永琳都叛逃地上了。輝夜的能力與永琳的頭腦對月之都十分珍貴，但是消極怠工的綿月姐妹卻沒有被指責。加之蓬萊之藥被研發從月之都的歷史來看不過是最近才發生的事，在此之前，必然還有什麼方式可以收集月之都的污穢。再往前走就是只能夠靠主觀臆想推測的領域了，月兔製作的過量不死之藥，嫦娥作為不死者的特殊性是否與這方面有聯繫，還請大家自行猜想。

與天界不同，月之都建立在非常危險的平衡中，這份危險並非來自於純狐與赫卡提亞那樣的外因，在月之都的金鑾之上，悄悄藏著含苞的惡之花，從建立之初，無法像天界那樣從根源上避免污穢產生，那麼失敗的結局其實早就已經註定了，這是來自於月之都存在根源的無法避免的因素。

本文的標題，「水銀」一詞在東方世界觀中總與污穢有著難解的聯繫，除了出現於永琳的符卡中，在《茨歌仙》第三話，提到了擁有各種欲望的怨靈會被提煉為各種金屬，水銀正來自於求生之欲。月面之上沒有任何生命的賢者之海，興許也是同樣包含著污穢的水銀之海吧。

月之民與地上人一樣，遲早會前往彼岸，那些自視不凡的天神們是不是顯得有些滑稽呢？相對於本文探討的污穢與神明們的觀念，在《東方 Project》中，ZUN 想傳達的，依然是短暫生命的讚歌，與人類存在的意義：

「這種想法也只有在人類還會死亡的時候才存在。今後人類的壽命

的確將會越來越長。你認為那時候他們會怎麼想？」

「降低壽命的技術會變發達吧？心已經腐爛的話也不會想要再活下去了吧？」

比起背景恢弘的《永》—《儚》—《紺》系列，像《心綺樓》那樣熱烈而澎湃的故事更能體現「活著」本身的意義與美好。情感與五欲才是生命中最重要的部分，一心想著追求永生的人月之民只能被這虛假的永遠束縛一世。真正值得讚歎的是像永琳、輝夜與天子那樣敢於接受污穢的反叛者，和懷著欲望過完短暫而美麗一生的地上人。

科學世紀的冒險譚

——論秘封組的百合關係

翙融[1]

在展開對秘封組的正式探討前，想先申明一下我個人的 CP 觀。就我看來，目前世人把 CP 等同於情侶的定義[2]未免過窄了些。因為人與人之間的關係不可能單純地用愛情、友情、親情、恩情、依戀……或某種特定的負面情緒便足以概括。它肯定是上述幾者的疊加、混合。人與人之間所建立起來的獨一無二的特定關係，這就是我給出的對 CP 的定義。

而對於秘封組[3]的二人，宇佐見蓮子與瑪艾露貝莉·赫恩來說，她們的關係以依戀作底料，因為存在著較長的相處時間和排他的相處空間，在那之上添加任何佐料，做成什麼菜式都值得細細品味。為何下此論斷？讓我們從一設看起。

---

[1] 本人鬼翙融，秘封病晚期患者一名，興趣是寫作和音樂，正攻讀法律專業學士。謹此秉持互通有無，辨理明悟之態度，一表淺見，希能拋磚引玉，引發有益之思考、辯論與討論。倘若可收穫有益之建議、明晰之觀點，以發巧於拙，用晦而明，則當不勝感激榮幸之至。聯繫方式：976009604@qq.com。

[2] 百度百科：「本意是指有戀愛關係的同人配對」。儘管百度不嚴謹、不學術、不專業，但它可反映多數人的認知。

[3] 此處「秘封」指的是狹義的秘封組，而非廣義的秘封俱樂部，故排除初代會長宇佐見堇子，稱二人。

首張附帶秘封組故事的官方音樂 CD 是《蓮台野夜行》[4]，作為開篇，它奠定了整個系列總體上較為不安的基調：

是的，秘封俱樂部隱藏著的真面目，是一個探尋遍佈四處的結界的社團。因為害怕會破壞平衡，這麼做應該是禁止的[5]。

在旁人看來，我們是一個不從事正經靈能活動的不良社團[6]。

從這兩句中我們可以知曉，秘封俱樂部正從事著危險的、被禁止的活動，並以不良的表像打掩護。可以想見，「離經叛道」[7]的兩人承受著外界多大的壓力，旁人向她們投去的又是怎樣的目光。在各類二次作品中，此設定對於塑造她們的關係起著極為重要的作用，之後將詳細展開。

除了俱樂部的處境，有些零碎細節也值得注意。在梅莉的內心獨白中，她和蓮子彼此認為對方的眼睛噁心[8]，後者更是當面說出了口。原文中明確使用了「気持ち悪い」這一形容詞，在日語中，這是一個相當直接且失禮的表達。雖然 THBWiki 上將其譯為「詭異」，淡化了感情色彩，卻不可否認其中或許包含了嫌棄或厭惡的意思在裡面，因而激起了不少虐心[9]的二次創作。另一個讓人心生憂慮的設定是彼岸花[10]，梅莉天生就討厭這種植物，並在看到蓮子給的靈異照片後，下意識地說出彼岸花最

---

4 上海アリス幻樂団，ComicMarket65，2003。

5 參見曲目⑥〈魔術師メリー〉。

6 參見曲目②〈少女秘封倶楽部〉。

7 主要兩點，一是她們調查結界的行為是被禁止的，二是她們展開活動出於好奇心而不是某種使命或職責。

8 參見曲目⑦〈月の妖鳥、化猫の幻〉。

9 指作品給人心靈帶來劇烈的痛苦。

10 參見曲目⑧〈過去の花 ～ Fairy of Flower〉。

多的那座墳墓就是「入口」。結合前後文便可以知道，所謂「入口」，正是冥界的入口，這樣便把彼岸花、死亡和梅莉的能力聯繫在了一起。在接下來的作品中，我們還將看到這三者間微妙的聯繫。

至《夢違科學世紀》[11]，兩人的關係更加緊密，或者說，不再局限於單箭頭的表現了。起因是梅莉為夢中的遭遇所困擾，主動約蓮子在一家店裡碰面，向她尋求幫助[12]。這當然可以視作一種信任，即她相信蓮子不會因為夢境的內容過於荒誕而笑話自己。令人欣慰的是，稍後蓮子的內心獨白果真回應了這份期待：

梅莉的精神現在正在各種世界之間搖擺著……（她）也許會堅信這個世界其實才根本就是一個夢境。雖然她本人並沒有察覺，但現在的她其實處於一個非常危險的狀態[13]。

為了友人而認真煩惱的蓮子，最終向梅莉吐出了這樣一段美妙的臺詞：

夢境和現實是不同的。所以才能夠為了把夢境變成現實而努力。所以——孩子們才會歡笑啊。

來吧，睜開雙眼吧。

夢，是可以變成現實的。

讓我們一起把夢境變成現實吧[14]！

---

11 上海アリス幻樂団，ComicMarket67，2004。
12 參見曲目②〈華胥の夢〉。
13 參見曲目⑩〈幻想機械 ～ Phantom Factory〉。
14 參見曲目⑪〈幽玄の槭樹 ～ Eternal Dream〉。

不過度解讀背後的潛臺詞，單看這句話字面的意思，這是蓮子在向梅莉發出邀請，要兩個人實現共同的理想。這個意義上講，自此刻起，兩人的關係已不僅止於俱樂部的同好，而是更進一步，成為了志同道合的旅伴。

而結合《東方求聞史紀》[15]中提到的便箋[16]可推得，梅莉所夢到、兩人所追尋的那個世界，正是《東方》正作的主舞臺幻想鄉。在派生出諸多描寫秘封幻想入的作品之同時，「面對幻想鄉的誘惑，兩人會分別做出何種選擇」也從此成為秘封二創作品中永恆的命題。

以蓮子的再次遲到為休止符，本作落下帷幕，她亦再也擺脫不掉二設中總是遲到的固有印象。

《卯酉東海道》[17]無疑是信息量很大的一作，它補充了科學世紀部分的背景設定，卻也帶來許多新的謎團。拋開神龜遷都、東京道路荒廢、放任結界縫隙不管，以及結合這幾條線索後可能得到的恐怖推論不談，本作最具衝擊性的事實是：蓮子居然帶著梅莉回自己東京老家祭掃、觀光、見家長。假設，她們並不清楚在傳統社會中，這一系列行為背後的意義是什麼，這至少也證明作為好友的兩人關係已到了如膠似漆的程度。而在曖昧的意味上，接下來這句同樣值得關注：「東京可是絲毫不負於京都的靈都啊，一定會很有趣。和梅莉一起的話[18]。」蓮子之所以強調和梅莉一起，主要還是因為她那雙獨特的眼睛能映射出千奇百怪的不思議，

[15] 一迅社，2006。
[16] 參見 P158。
[17] 上海アリス幻樂団，博麗神社例大祭 3，2006。
[18] 參見曲目⑧〈レトロスペクティブ京都〉。

但如果當時兩人已互有好感，這也不失為一句極其精妙的情話，部分作品當中蓮子嘴巴很甜的形象或許正源於此。

圖 1：世界秘封病學會《秘封療養院 ～ Ghostly Field Sanatorium》（境界から視えた外界，2010），頁 30。

沿襲歷來的風格，本作同樣是緊張與輕鬆的氛圍穿插渲染的。廣重 36 號駛過著名的自殺聖地，青木原樹海時，梅莉忽然感到一陣頭暈，露出可怕的神情。接著，她向蓮子解釋，富士山的地下據說也是冥界的入口[19]。旅途接近尾聲時，旁白開始介紹東京的現狀，有意無意地提到了環形高速正被盛開的彼岸花佔據著。至此，如我在前文中提示的那樣，三

[19] 參見曲目⑤〈青木ヶ原の伝説〉。

者再次聚首了。不安的陰雲始終籠罩在梅莉的周身揮之不散，或許這正是 ZUN 先生想要達到的效果吧。

圖 2：石切場《彼岸》（ComicMarket80，2011）。該作還採用了「人口調整」的設定。

文末的總結則再一次強調了夢和現、人與蝴蝶、虛擬和現實是當下的人類難以區分的[20]。結合後續作品的一項設定，一類有關梅莉的殘酷題材逐漸抬起了頭……

---

20 參見曲目⑪〈最も澄みわたる空と海〉。

同年推出的《大空魔術》[21]主要展現了她們所處時代的科技水準，並把秘封和《東方》世界觀中的月球聯繫到了一起。本作秉持著先前兩作的風格，以校園咖啡廳中發散的聊天為主。由於前半段討論的話題有關月面旅行，令人不禁想要調侃，她們都已開始計畫度蜜月的事。說笑了。比較有意思的變化是，明明在《蓮台野夜行》中，兩人還互相說著彼此的眼睛噁心，本作的梅莉卻對蓮子極盡吹捧。「超越霍金」、「有著稀有能力」[22]，簡直是把她當成自家偶像在誇耀。蓮子居然也毫無愧色地將稱讚全數收下，還說自己的頭腦可能和普朗克差不多好。

話題推進著，兩人從本世紀的「人口調整」談到了不老不死之藥[23]。對月人、月都的相關設定有所瞭解的話，便會知道這指的正是八意永琳與蓬萊山輝夜共同研製的蓬萊藥。原本，秘封組作為兩個普通人類組成的 CP，是不存在壽命論[24]創作可能的。但就是由於這禁忌的永生話題被談及，一小部分創作者受到啟發，秘封壽命論的作品零星被編織出來了。我們無從得知蓮子想要不老不死的深層原因為何，我們只知道，若藥不足兩人份，她們的前方又將是撕心裂肺的死別和漫長到無盡的守候。

既然提到了月都，第一次月面戰爭中八雲紫玩弄實與虛的境界，躍入湖中月亮向其發動進攻的過程想必是為東方眾所熟知的。巧合的是，苦於支付不起旅遊費用的梅莉盯著湖中月，竟也提出要嘗試用別的方法

[21] 上海アリス幻樂団，ComicMarket70，2006。
[22] 參見曲目④〈車椅子の未來宇宙〉。
[23] 參見曲目⑨〈ネクロファンタジア〉。
[24] 同人創作界的術語，指一對 CP 由於自然壽命的差異而造成一方先離去的悲劇。是對一類作品的統稱。

造訪月面[25]。無論她最終有沒有帶著蓮子穿梭成功，梅莉與紫的聯繫變得更加撲朔迷離已是不爭的事實。

時隔六年[26]沉寂，富有冒險氣息的《鳥船遺跡[27]》問世了。這段旅程始於離地 38 萬公里的空間站內。第一次探險，梅莉可能是通過睡夢進入衛星鳥船的；到了第二次，梅莉則帶著蓮子一同潛入夢境。由此可大膽假設，後一次的時候，兩人睡在了一起！結尾處，蓮子剛從夢中醒來便發現梅莉手腕受了傷，這一事實說明兩人在現實空間中挨得很近，似乎亦能佐證這個推論。看來兩人的推定同床時間又可以提前了。

讓我們回歸正題。當危機降臨，慣常的安逸被打破，平時看似相仿的人與人，其差異便被無限放大。面對兇殘的怪獸，梅莉感到害怕，打起了退堂鼓，蓮子卻因為知道自己身處夢中，而想要為所欲為[28]。當然，蓮子之所以表現得較為主動，是因為她比梅莉更能分清夢與現，這是認識層面的不同，而非性格使然。最終，兩人迎來的結局全然不同：蓮子毫髮無損，梅莉的手腕卻受了傷。究竟是玩笑還是心裡話呢？對於這樣的結果，出院的梅莉發出了不公平的抱怨[29]。這對於兩人來說，很可能只是個小插曲，梅莉多半只是佯怒，在向蓮子撒嬌。可是，隔閡的產生往往只源於某句不經意的話語、某個下意識的舉動……正是那些微不足道的小事令裂縫逐漸放大。這同樣可以作為塑造兩人關係轉變的重要一點。

[25] 參見曲目⑩〈向こう側の月〉。
[26] 2011 年推出的《未知の花 魅知の旅》無附帶文檔，不計算在內。
[27] 上海アリス幻樂団，COMIC1☆6，2012。
[28] 參見曲目⑧〈天鳥船神社の結界〉。
[29] 參見曲目⑩〈宇宙に浮かぶ幻想郷〉。

……這
果然不可能那麼順利啊……
過了三小時
沒問題的啦梅莉
就算現在還很困難
你的能力正在進化還我能打包票的
我們雖然能去往很多的地方
所以總有一天一定要帶我去啊——……
只要有你在的話
無論是哪裡
都覺得能抵達

圖 3：世界秘封病學會，《秘封ホームワード》（境界から視えた外界-結-，2015）。

最後，鳥船自成一體的內部環境為兩人在其中的長久居住提供了可能，少量科幻類型的二次作品是以此展開的，此處不贅述。

在此之前，沒有比《鳥船遺跡》和《伊奘諾物質》[30]更緊密相連的兩作了。猶記得前作中梅莉在鳥船上遭到怪物的襲擊，這件事的後續是，她手腕的傷口感染了未知病毒，因此被隔離在療養院。「還禁止我和任何人見面，明明我在日本一個親戚都沒有。[31]」難以想像，她是如何熬過這段地獄般的隔離期的。而社會這種恐懼進而否認超出其管理範圍事物的做法，更使得嘗試解讀這塊內容的作品明顯地分為了兩派。一派受到該曲目本身的詭異節奏影響，認為梅莉確實患有精神疾病，甚至連蓮子也是其想像出的存在，因為現實與虛幻難以分辨；另一派則認為梅莉是被社會給強制精神病化了，偏離「正軌」的她將受到來自主流的矯正，這

[30] 上海アリス幻樂団，ComicMarket82，2012。
[31] 參見曲目①〈緑のサナトリウム〉。

正是考驗蓮子對其信任度的時刻。

接下來梅莉開始吐苦水，而蓮子的回應顯得過於直白，甚至很傷人，像是此處：「似乎是發燒導致神志不清，還有夢遊症和幻覺。」「唔？這對梅莉你來說不是正常現象麼……[32]」她的直性子在構造戲劇衝突時可以好好利用一番。另外，蓮子的脫口而出也側面反映了梅莉在旁人眼中是一個怎樣的形象。出了院，兩人開始在信州觀光，拜訪佛寺。值得注意的是梅莉對地獄的一段憂思：「如果自己相信地獄的存在，那麼總有一天豈不是必定會去那兒嗎——她的腦中浮現出一絲不安。[33]」死亡的話題一向沉重，殉情亦是如此，的確有作品朝這個方向深挖下去，暫不展開。

在善光寺內，梅莉因能力得到強化而興奮不已，沒有注意到一旁的蓮子對她的看法正在悄然轉變：「蓮子不禁要想，梅莉和那些妖怪是存在於同一個位面的。[34]」人哪，對於異己每每會產生抵觸情緒，蓮子是否也不能免俗呢？「梅莉呀，也讓我看看嘛。那些影像。[35]」不愧是蓮子，也正因是蓮子，她心生的果然並非恐懼，而是對梅莉毫不掩飾的羨慕。於是，梅莉做出了極親昵的舉動：她把手搭在蓮子的眼睛上，兩人就此共享了視野[36]。若說，把夢境變為現實這一理想顯得過於宏大和抽象，那目睹了神代風景的兩人此刻則初步定下了一個具體的小目標：在日本全境發掘神明的墓園。這是只有她們兩人，宇佐見蓮子和瑪艾露貝莉・赫恩攜手並進，才有望實現的。

---

32 參見曲目①〈緑のサナトリウム〉。
33 參見曲目④〈六十年目の東方裁判〉。
34 參見曲目⑦〈妖怪裏参道〉。
35 參見曲目⑧〈アンノウンX〉。
36 參見曲目⑩〈素敵な墓場で暮しましょ〉。

又過去整整四年，《燕石博物志》[37]出其不意問世。這一作以披露世界觀、設定為主，劇情含量不算太高，一言以蔽之就是講述兩位女大學生合作出本的經過。合著總要有個分工，常見的是幾人負責各自的段落，再將文風、節奏調和在一起，又或是一人出設定、一人出大綱、再一人來動筆。秘封組的二人所採取的卻非上述幾種，而是——最重要的體驗談和隨感由梅莉口述，蓮子書寫，剩下的部分全由蓮子負責。究其原因，是梅莉拖延成性所致。「如果你覺得寫東西麻煩，那你現在跟我講也可以啊？我來代你動筆。[38]」蓮子主動伸出了援手，作為朋友來說，她對梅莉好像有些太過寵溺。印象中有這樣一張同人圖：梅莉閉著眼睛，微微笑著，一手放在胸前，口中仿佛說著什麼，蓮子也面露微笑，手中一支長長的畫筆，將天空塗抹成瑰麗的三原色。

——你瞳中映出的世界，由我來替你描繪。就是這般默契與意境。

梅莉歡快地訴說著她的見聞，量子力學、歷史求和模型悄無聲息地溶進《東方》的背景設定裡，本該這樣持續美好下去，但她的面容在某一刻扭曲了[39]。突破境界的探險果然兇險萬分，梅莉一直埋在心底沒有說出來，其實遭受妖怪襲擊早已成為她的日常[40]。不安，從未離去。最後，這本博物志以冒險故事一般的戰鬥收尾，署名 Dr. Latency。但它確是一個真實的故事。

---

[37] 上海アリス幻樂団，博麗神社例大祭 13，2016。

[38] 參見曲目③〈Dr.レイテンシーの眠れなくなる瞳〉。

[39] 參見曲目⑨〈故郷の星が映る海〉。

[40] 參見曲目⑩〈ピュアヒューリーズ　～ 心の在処〉。

最新作《舊約酒吧》[41]發佈的時間緊接其後，劇情上亦是如此。《燕石博物志》在小圈子裡受到狂熱追捧，那些堅信內容屬實的購買者們據說常聚在一間名為「老亞當」的酒吧內[42]。為了確認他們是否也具有特殊能力，兩人悄悄潛入其間。本作實質上是個怪談會，追求靈異的人們分享各自或真或假的經歷，而蓮子和梅莉則在旁靜靜觀察，試圖揭穿其中的謊言。這當中，三輪山[43]的見聞早在《大空魔術》裡就埋下過伏筆，前述的同人漫畫《彼岸》更是搶先一步挖出。

這一段裡，兩人的配合堪稱心有靈犀的默契：梅莉透過一面小鏡子，利用能力向在座所有人展現境界的風貌，蓮子則與此同時接觸他們，來確認對方是否真的見過異世界[44]。在如此短的時間想出這樣巧妙的策略，蓮子果然很聰慧。由於飲用了過多難以代謝的舊型酒，第二天兩人打不起精神，陷入了嚴重的宿醉。令人安心的是，曲名中的「同床異夢」僅僅是指蓮子興致勃勃地想出發去其中之一被證實的三輪山，卻被尚未酒醒的梅莉鄭重拒絕，而不是什麼更嚴重的不和。當然，同床是確鑿無疑的，但同性朋友睡一張床本也無不妥，無法據此推出兩人已結成戀人關係。

到此，對於官作的分析終於告一段落。我之所以要這般長篇累牘，是因為覺得即便不是嚴謹的考據，對於人物關係的解讀仍應該從一設入手，汲取最原始的素材。可以看到，從最初作到最新作，兩人的情感變化有著明顯的脈絡，且總體上是越來越親密的。這一點，ZUN 先生在作

---

[41] 上海アリス幻樂団，ComicMarket90，2016。
[42] 參見曲目②〈燕石博物誌が連れてきた闇〉。
[43] 參見曲目⑤〈大神神話伝〉。
[44] 參見曲目⑩〈二日酔いの同床異夢〉。

品中為她們設置的環境功不可沒：夜晚的墳場、咖啡館、無人的車廂、咖啡廳、廢棄的衛星、諸神的世界……這些全都是極度私密且排他的空間。縱觀這八篇附帶文檔，對於路人的描寫幾乎隻字未提，唯一正面提到的冒牌 Latency 和其他顧客們，也只是一塊幕布，是蓮子和梅莉出彩表現的陪襯。無怪乎，秘封組自然地被視作官配，她們在日本最近一次人氣投票的組合部分，更斬獲第二的絕佳名次，基本沒有其他角色可以插足其間。一設的環境設置也深刻影響到了二設作品，成為區別秘封本和其他《東方》同人本的一個標誌性差異。接下來，我們進入到對二設的分析。

常有剛接觸秘封的朋友向我抱怨，為什麼虐秘封組的作品那麼多，那些作者是不是患有心理上的疾病，在追尋扭曲的快感。他們前半句說得並沒有錯，雖沒有細緻統計過，但確實有相當數量的秘封作品以一方的失蹤或死亡作結，在秘封作品總體不多的情況下，這些虐本維持在一個較高的比例。可是，我認為，其中的愉快犯並不會有很多。談到秘封二設，有許多繞不開的作品，比如說同人音樂社團凋葉棕就曾為秘封組作過劇情連貫的五首歌曲，分別收錄在《廻》[45]、《騙》[46]和《辿》[47]中。實際上，這五首歌並沒有嚴格的排列方式，我個人一般是按照《A Secret Adventure》、《絶対的一方通行》、《Rebellion -たいせつなもののために-》、《ヒメゴトクラブ》、《The Beautiful World》的順序將之串起來的。

如歌詞所唱，在一般人已睡下的深夜，從對彼此名字的輕聲呼喚開始，兩名少女如同往常再次踏上冒險的旅程。「今後也會一直在我身邊

[45] 凋葉棕，ComicMarket79，2010。
[46] 凋葉棕，ComicMarket82，2012。
[47] 凋葉棕，ComicMarket83，2012。

嗎？」拋出早已知道回答的提問，不過是為了再度確認彼此的心意。畢竟兼具好奇心與勇氣，試圖探求世間一切的她們有著牢不可破的牽絆。序幕就此拉開。

然而，秘封活動向來是伴隨巨大風險的，因為觸碰了不可接觸之形，因為聆聽了不可聽聞之聲，因為目睹了不可直視之物，兩人遭到了「天罰」。境界另一側的景色是那樣美麗，深深地吸引住梅莉，令她無視忠告，被困在了單行道的盡頭，她們就此永隔。一切都已太遲。

留在這邊的蓮子開始回憶過去種種，想起自己獨自揭開那些靈異事物的真相，努力奮鬥到今天的過程，可她總覺得忘了什麼，心中藏著深深的空洞。迷茫中，她欲發洩而不能，淚水一滴滴地落下。那重要的東西，無可替代的東西，屬於自己，不，屬於她們兩人！她終於想起，那是個名字，為此她不惜向此世全部之幻想發起挑戰的，自己最重要的人的名字——梅莉。

不知付出何種代價，或是達成了某種妥協，兩人總算重逢了。深知別離近在眼前，兩位少女在窗簾合上，光線微微漏進來的賓館房間[48]內，互相輕撫著，慰藉著，訴說衷腸。沒有星星，也沒有境界，理想都可以拋在一邊，那密室中未必有性或快感，卻滿滿充斥著情與愛。她們忘卻過去，放逐未來，用最原始的方式確認彼此的存在，除此以外別無所求，只想與眼前之人相愛。

[48] 《綜纏-二旅-》，凋葉棕，ComicMarket86，2014。

圖 4：《綜纏-二旅-》插圖。

可是，她們逃不掉的，無人逃得過宿命。《魔術師梅莉》空靈的曲調響起，扮演梅莉的めらみぽっぷ聲音縹緲得像是高臺上輕生女子最後的低吟，她略帶哀傷地述說著那個難以承受的事實：蓮子已不在了。一切都是幻想鄉意志的代理人八雲紫的陰謀，不論是將梅莉拐去幻想鄉，企圖抹去蓮子的記憶，還是造成兩人最終的永別，全都是她的一手策劃。最開始的時候，梅莉仍在抗爭著，她口中的反語暗示著她正遭受殘忍的對待。可逐漸地，她屈服了，不論意志多頑強，她也只是個普通的人類大學生。無形之物侵入她的體內，她忘卻了歸宿，忘卻了曾經的名字，甚至忘卻了最寶貴的友人。情感被捏碎，徹底臣服的她選擇和這個「美麗」的幻想鄉一同生活下去。

像這樣傾注心血的系列作，就很難用作者的惡意來草率概括其創作動機。實際上，多數作者對秘封組抱有相當的崇敬，他們一邊欽佩著秘

封組向世道發起挑戰的勇氣，一邊也認為兩人面對的痛苦折磨、生離死別是不可違逆的宿命或說使命，在這樣的矛盾下，他們終於不得不親手「殺死」了秘封，並為之傷心欲絕。他們有著共同的糾結，祈禱秘封組能平平安安，卻又迫切希望看到她們在壓倒性的絕望面前努力掙扎的身姿。在後者的情形中，即使她們最終屈服，這個中過程也不失為一種極致的體驗。

更進一步講，一件事物的意義只有在它缺失時才會顯現出來，所以人們才會醉心於離別的悲劇，醉心於對人生價值的全盤毀滅。這些作品中「虐」秘封的行為，其實就是探索兩人關係可以達到何種地步的一次次人性實驗。在凋葉棕的筆下，兩人間是存在著愛情的，並且這份愛在兩人即將分離的緊迫下隱秘而激情地爆發出來了，但同時我們也可以看到，愛情並非全部，她們之間更本質的關係，是秘封俱樂部成員間的關係，是誰也離不開誰，彼此互為歸宿的關係。以這個關係為前提，她們是摯友也好，戀人也好，處於長久無法見面的狀態也好，都無關緊要。

四面楚歌的《現夢》[49] 同樣描寫了秘封組的分別，但小說作者人比良的側重點就沒有放在愛情上。在這篇文的設定中，包括蓮子和幻想鄉在內的整個世界都只是某人的一場夢，只有紫和梅莉是真實的存在，夢醒之時，也將是蓮子消失之時。待到結局，蓮子和梅莉僅僅是緊緊相擁在一起，而後牽著手共同目睹世界的毀滅，沒有做出這之上的親密舉動。可是，那又怎樣？在她們的認知中，對方是自己最重要的友人，這份友情跨越生和死，跨越夢與現，更擺脫了命運和輪迴的支配。這不已足夠了嗎？就讓她們，在夢中相逢吧。

[49] 四面楚歌、いよかん。、TUMENECO：《うつつのゆめ》（ComicMarket80，2011）。

圖 5：《現夢》插圖：「這是我最後見到的夢境/現實的世界。」

傳統的悲劇，讀者見得太多，觀賞秘封作品儼然已成了對命運的覆核。於是部分作者又再度向下深挖，想出許多比生離死別更可怕的情形。由她們源源不斷的求知欲和好奇心所引發的不幸固然是一個好的切入點，她們作為一介大學生的身份同樣值得發掘。先前提過的《伊奘諾物質》中的部分設定，使得在刻畫梅莉時經常約定俗成地令她帶上精神病患者的特質。如人比良的短篇作品《繁星的少女們》[50]中，梅莉陷入了嚴重的譫妄，使得她在空無他人的病床上看到了蓮子的幻影，一個人不停地傾訴著兩個人之間的悄悄話。赤色 Vanilla 的《什麼也做不到[51]》裡，梅莉一次次夢到蓮子的死亡，可她因為害怕若在夢中出手相救，現實中的自己可能會死去，而只是眼睜睜地看著一切的發生，什麼也做不到。最終良心承受不了的梅莉徹底發瘋，不斷地念叨蓮子的名字，喪失了與人溝

[50] 《星の少女たち》，四面楚歌，博麗神社例大祭 10，2013。
[51] 《なにもできない》，赤色バニラ，境界から視えた外界-廻-，2012。

通的能力，蓮子只能在一旁看著，什麼也做不到。《∞回生俱樂部》[52]中，不想長大的梅莉則在畢業典禮上一次次地殺死蓮子，操縱境界讓一切倒流回開學典禮時，形成一個超脫時間概念的莫比烏斯環，永遠、永遠維繫著她們的大學生活和秘封活動。

不過，上述這些嘗試並沒有使秘封組的關係得到實質性的昇華，雖然摻雜了一些佔有欲等異質的成分，仍是停留在亦友亦戀的層面。真正做到了超越的是 enclosed0 的《My Reverie》[53]。這部圖文結合的小說中，梅莉因為一場事故而留在了境界的另一側。雖然蓮子成功把梅莉的肉體帶回到了現實，可她的自我意識仍在無盡的虛空中飄蕩。於是，這樣的梅莉雖然能睜開眼，能和蓮子對話，卻永遠也記不住什麼，記憶總是在歸零，就像遊戲裡的 NPC 一樣，不斷地與蓮子初見。「初次見面，你好。」「啊，用不著那麼慌張。確實我們只是陌生人。」「但是我卻單方面地知道你的事情喲……梅莉。」蓮子為了奪回心愛的梅莉，日夜致力於境界的研究，可饒是她這般優秀的人也對此束手無策。她憑自己的智慧與信念統一了十七個維度，四大基本作用，令科學水準大幅前進了三百年，卻唯獨帶不回她所熟悉的那個梅莉。此作中，梅莉成了蓮子的夢，是蓮子在荒野暗路上一個人不斷向前摸索的唯一光亮與支柱。縱使，她們再無相見的可能，她們的心也一定相互貼得比誰都近。這份感情，連物理法則都要為之動容。

當然，也並非所有作品都是靠刻骨銘心的悲劇來塑造兩人關係的，溫馨而甜蜜的日常同樣很多。例如：是乃的《貓耳蓮子要好好寵愛才

---

52 《∞回生俱楽部》，airdrop，ComicMarket83，2012。

53 《My reverie》，Enclosed0，2013 年 5 月 28 日於 p 站公開。

怪！！》[54]，シノアサ的《深夜的 Boy Meets Girl》[55]，四方山的《Stepping Stone》[56]等。這類作品中，她們往往保持著說不清道不明的曖昧關係，她們可以普通地相擁，普通地牽手，普通地逛街，普通地喝茶，普通地揉胸。她們是情侶嗎？又或者只是關係很好的朋友？總之，她們彼此的互動是那樣的自然而然。這種曖昧關係之所以普遍存在，是有內在邏輯在其中的，其一是友情比愛情易於刻畫，其二是這種似是而非的微妙而躊躇的情感更合多數人的胃口，就像 lily-an 在《朋友的境界》[57]中唱的那樣：「因為看不清楚／那道朋友的界限哪／我可能踏不出那一步呢。」得不到或將要得到的事物因為滿載著人類對它的純真幻想，永遠是最美好的。所以不必強行把百合與愛情劃等號，它本可以更寬泛一點，就好像一個人只能以他自己作形容詞去形容那樣，秘封組的百合關係也只能用秘封本身去下定義。

繼而需要強調的是，如果僅僅把秘封組當作兩個普通的女生來刻畫，描寫她們平淡的吃、喝、逛街的日常，那對於這樣的兩個人，可以冠名為蓮子和梅莉，當然也可以任意按上其他的名字。一部好的秘封作品，還需要一些將秘封組和其他角色區分開的特性，即所謂「秘封性」。《未來視者們的辯證法》[58]是我見過的把共性和秘封性的比例調配得最為恰當的作品，其中有溫馨的日常，有嚴肅的探討，有刺激的冒險，也有情感的碰撞，可以說是很成功的戀愛冒險類秘封作品。

---

[54] 是乃：《貓耳蓮子を可愛がらない!!》，第 8 回東方紅樓夢，2012。

[55] シノアサ：《真夜中のボーイ・ミーツ・ガール》，境界から視えた外界-廻-，2012。

[56] 四方山：《ステッピングストーン》，第二回科學世紀のカフェテラス，2012。

[57] Liz Triangle：《シンソウダイバー》，ComicMarket90，2016。

[58] DEMOUR402：《未來視たちのディアレクティーク》，ComicMarket83，2012。

而在狹義的百合關係中，有一個喜聞樂見的話題值得討論，那就是兩人的攻受。有意思的是，作者們幾乎達成了共識，那就是平時在戶外活動中顯得比較強勢，掌握主動權的那個蓮子，一到室內，到了床上，就變成了受。フメイ就是這樣一位典型的畫手，她的本子只要涉及床戲，蓮子總是位於下面的那個，もなつ的《Euphoria》[59]亦是如此。話又說回來，愛好者中支持蓮攻或不分攻受的同樣很多，在中國第五回人氣投票中，蓮子與梅莉組合的無主動率高達 59.21%。就像一設裡，《鳥船遺跡》是蓮子牽著梅莉跑，而到《伊奘諾物質》是梅莉牽著蓮子走一樣，兩人之中並沒有特別強勢的一方哪。一些二創作品中，作者僅因為蓮子在一設中的穿著打扮偏中性化，就把她的外貌、氣質、舉止刻畫得過於男孩子氣，甚至與原設相抵觸，另一方面又刻意著重描寫梅莉身上的女性魅力。我認為這是對異性戀的刻板模仿，並不十分可取。

上文曾提到過，秘封組之間幾乎沒有其他角色介入的空隙，可偶爾也會有例外，我把這種現象稱作「三人秘封」。赤色 Vanilla 就很熱衷於此，她曾在自己的多部作品中分別引入過咲夜、早苗和堇子。咲夜出場的《Friends》[60]中，她因為時空錯亂而來到外界，陰差陽錯地和蓮子、梅莉組建了一個三人的秘封俱樂部，探尋校園靈異事件背後的真相。最後，大小姐動身尋親，帶走咲夜，抹去了秘封二人有關的記憶。結局則呼應《夢違科學世紀》，梅莉在夢中誤闖入紅魔館，咲夜勸阻了試圖攻擊的妖精女僕，微笑著說，那是她的朋友，令人心中一暖。這一作裡蓮子多次宣言梅莉是她的所有物，後者也沒有提出反駁，這就抹殺了任何三角戀

[59] もなつ：《ユーフォリア》，ComicMarket86，2014。
[60] 赤色バニラ：《フレンズ》，博麗神社例大祭 7，2010。

的可能性。而在《太遲了》[61]中，早苗正要出發去幻想鄉，秘封組巧合地與她短暫接觸並成為朋友，得到了其贈送的禮物，但大體上沒有什麼交集。唯一棘手的是《你的二重身》，該作中梅莉的夢裡常出現一個與蓮子相似而不同的少女，宇佐見菫子。她們相處得十分愉快，四處探尋靈異，梅莉甚至把她也稱作「蓮子」。現實中的蓮子喪失了能力，而夢中的菫子有著令人羨煞的超能力。按照常理，梅莉應會接受菫子的邀請，與她在夢中永遠進行只屬於兩人的秘封活動。但梅莉卻含淚拒絕了她，選擇醒來，回到與自己朝夕相處的那個蓮子身邊。同時，菫子也從夢中醒來，感歎自己果然與朋友無緣。該篇中，秘封組的牽絆由於第三者的介入反而更加昇華。海澤海綿的《Gymnopédies 永無休止》[62]中介入的則是一位男性。文中的蓮子和梅莉皆是深重的孤獨者，如同兩塊堅冰，即使相互摟緊也無法給彼此帶來絲毫溫暖。最終迎接她們的結局教人唏噓不已。

有一位角色要單獨拿出來說，那就是八雲紫。在東海高校 Saturday Program 的問答時間，面對「梅莉與紫的關係」這一問題時，神主本人提及了小泉八雲（拉夫卡迪奧•赫恩）[63]。兩人的能力又皆與境界相關聯，因而紫在秘封作品中頻繁出場。她主要扮演兩種角色，一是一切事件的元兇，幕後黑手，如上文提到的凋葉棕的秘封組曲；二是梅莉的同一體，是未來的梅莉或者梅莉在夢中的分身，如上文提到的《現夢》。之所以人們熱衷於把梅莉等同於紫，部分原因是一些作者認為秘封俱樂部是幻想鄉的另一種存在形式，她們甚至會把蓮子強行湊成靈夢、幽幽子、先代

[61] 《大ちこく》，赤色バニラ，SunshineCreation39，2008。
[62] 《ジムノペディが終わらない》，ゐた・せくすありす，ComicMarket80，2011。
[63] Lafcadio Hearn(1850-1904)，愛爾蘭裔日本作家，現代怪談文學的鼻祖，1896年加入日本國籍，從妻姓小泉，取名八雲。參見本刊第一期多澤氏：〈從小泉八雲看「梅紫一體說」〉。

巫女或文的轉世。換句話說，這是秘封本位與幻想鄉本位之爭，秘封關係若要從頭塑造費時費力，直接套用結界[64]、千年[65]一類的相處模式，再按上一個輪迴宿命的美名，可以省卻不少麻煩。歸根結底，這是一種對人物的惰性刻畫。同人作品是一種角色中心實用主義[66]的文學，它所追求的正是忒修斯式的人物情感一貫性，因而這樣的創作我並不提倡。花田病的《夢葉》[67]中，已成為妖怪的梅莉出席蓮子的葬禮。非基於情欲或食欲，她取出蓮子的骨灰並服下，終於成就妖怪賢者八雲紫。——「呼喚我的你已不在，你所呼喚的我也已不再。」這樣的關係塑造，就顯得漂亮和瀟灑得多。

談了太多日本的秘封作品，是時候稍稍把視線轉向中文地區的發展現狀。臺灣地區較成熟，分別在 15 年 11 月和 16 年 8 月舉辦過兩次秘封 only 展會，兩次展會均由秘封主題販賣會和現場活動兩部分組成，攤位總數約為 65，其中更有較高端的合同本和小說集等販售；相比之下，大陸地區的秘封創作持續至今，以插畫為主，兼少量漫畫、手書和音樂，但十分零散，只能算初具規模。因為本文的側重點是秘封組的百合關係，故僅在國內諸多作品中試舉一例分析。

國人創作者鈴木山蝶子的《離去之原 蓮子視角 ver. 0.1》[68]是一部相當出彩的手書。《サリシノハラ》講述的是一個，由於日本偶像界的《戀愛禁止條例》，男主與作為偶像出道的女主被迫中止交往，之後卻仍一直

[64] 對博麗靈夢與八雲紫之 CP 的簡稱。
[65] 對西行寺幽幽子與八雲紫之 CP 的簡稱。
[66] 即所有一切僅為塑造角色服務。
[67] 花田病：《夢葉》，2014 年 11 月 2 日秘封展會。
[68] https://www.bilibili.com/video/av1602374。

對她留戀不舍的故事。因此，作者在借用這首歌作為背景音樂，繪製手書的同時，也完成了一個巧妙的比喻：把梅莉和蓮子的關係比作偶像與其出道前的女友，把成為幻想鄉的管理者比作出道。這樣的處理化解了秘封本位與幻想鄉本位之爭，模糊了梅莉與紫的關係，同時也淡化了幻想色彩，讓秘封面臨的困境變得更具現實意義，更能為我們一般大眾所理解。

神主在《東方文花帖》[69]的音樂專欄中曾提到，秘封俱樂部是和遊戲從不同角度來剖析這個世界的集會。但也可以看到，在 2006 到 12 年這六年的沉寂之後，ZUN 的觀念明顯發生了改變。《鳥船遺跡》是個分水嶺，從這一作起，秘封組的獨立性大大增強，開始綻放其專屬光彩，散發出不輸給幻想鄉的獨特魅力來。換句話說，幻想鄉未能言盡的命題，ZUN 先生以秘封組之口繼續陳述。秘封絕非幻想鄉的附庸。

最後，還剩下一個問題有待解答：秘封為何這般令人著迷？

演化生物學家理查・道金斯(Richard Dawkins)在其 1976 年的著作《自私的基因》中率先提出了「模因」(meme)的概念：如同基因是以化學物質為基礎的複製因子，模因是以資訊為基礎。它們都追求著長久的存在、快速的傳播和精准的複製。人類文化就是一鍋充滿了模因的雜燴湯，如果要從中挑出一些文化傳播的最小單位——模因，秘封顯然是其中的一個。在合同志《秘封療養院》的宣傳頁上寫著這樣一段話：「你知道秘封病嗎？那是一種一旦罹患就絕對無法治好的不治之症。它將伴隨你終身……然而，卻沒有一個人希望被治好。」秘封模因通過音樂、繪畫、

[69] 上海アリス幻樂団，ComicMarket69，2005。

文學等模仿手段，從一個大腦轉移到另一個大腦，正在模因庫中迅速繁殖著。但這只能說是一個先驗的結論，而非推導過程。

想要順利回答這一問題，可以先和其他同類的模因進行比較。2017 年 7 月的新番《少女終末旅行》轟動一時，第一集在 B 站收穫了將近 1600 萬的播放量。而早在漫畫連載的初期，就有一部分共同的愛好者認為，這部作品和秘封很像。無怪乎他們會這麼想，金髮、黑髮，雙少女主角，「旁若無人」地旅行，表面上的共同點應有盡有。作者又曾創作過東方同人漫畫，對《東方》系列必有所借鑒。但它們的內核又如何呢？

《終末》能在現代社會引起共鳴和反響，主要是因為它「喪」。就像許多漫評中說的，整個故事從背景到氛圍都充斥著絕望，絕望到了極致，反倒讓人產生了溫馨和幸福感。作者之所以選擇兩位少女做主角，可能是為了尋求一種反差，淡化整體上沉重的基調。但少女最終也必將逐漸步入安逸的絕望，永遠與之作伴，這便是漫畫的結尾。

秘封則不然。雖然科學世紀同樣是一個充斥著絕望設定的舞臺，如：人口調整、壽命管制、社會隔離等，但秘封組的二人一直都在以非和平的方式抗爭著。她們自詡不良，打破禁忌，離經叛道，給予觀眾的是希望。原作文檔中滿是對現代文明的體察和反思，而從秘封組隱秘的活躍可以看出，ZUN 對此並非持消極態度。

作品的氛圍不同，自然也使得兩對主角分別建立起的關係不同。《終末》中，小千和尤莉的關係，比起旅伴更像是戰友，她們在末日的旅途上彼此託付性命，技能互補，性格也互補。而秘封呢？我曾用三個短語構成的論斷來描述她們的關係：知己、旅伴和共犯。她們是同路人，更

是同類人，她們的身上不需要背負開朗和陰沉等一系列成對的反義詞。如果《終末》是港灣，秘封就是破浪。綜上所述，這兩組外表相似的模因是以不同的方式抓住人心，並進行傳播的。

顯然，問題並沒有解決。通過比較，我們抓住了秘封模因的一些特質，但它們是如何產生吸引力的？有一本動物行為學的著作《Ethology: The Mechanisms and Evolution of Behavior》[70]描述了一個有趣的實驗：研究者在鵝窩的蛋中混入排球。經過一段時間，他們觀察到，所有的鵝都拋棄了自己下的蛋，轉而去孵那個排球。用自私基因的理論去解釋，這是因為如果一種基因能控制鵝去孵那些更大更飽滿的蛋，那些蛋孵出的鵝崽將更有生存優勢，這種基因便會大量複製開。而基因對個體的控制永遠是滯後和間接的，這使得鵝在短週期內並不具備辨別排球和真蛋的能力。同樣的道理，當秘封組在孵化她們的排球，在擺脫現實、奔往夢境的同時，秘封愛好者們也在孵化著他們心中的秘封。一部分愛好者把自己代入蓮子或梅莉，是因為他在現實中缺少這樣一位能理解、包容或是引領自己走向新世界的搭檔；另一部分愛好者誰也不代入，甘願做她們最忠實的觀眾，則是因為他已在秘封身上睹見人世間一切情感、知識和美好。

秘封的學問很深，僅僅是兩人關係的這塊，我用這些篇幅也只是點出了冰山一角。希望更多人對秘封展開更深入、更嚴謹的探索，也希望能有更多人能參與到秘封的創作中來。

---

[70] James L.Gould,W. W. Norton London, 1982.

圖 6：《少女終末旅行》動畫片尾（上）及其「秘封化」的動圖（下）。

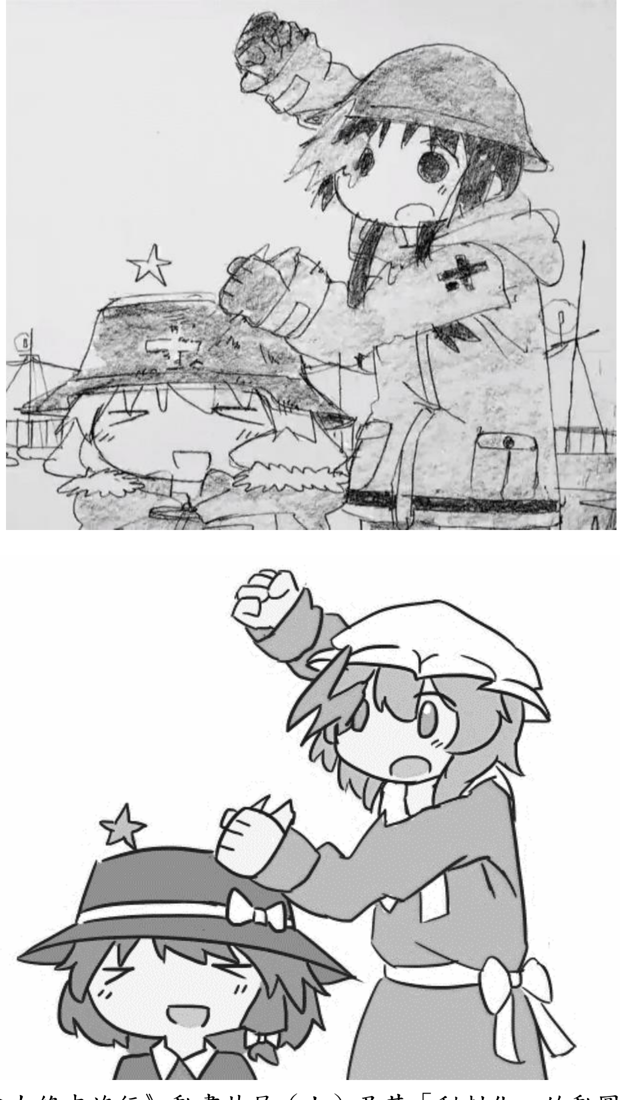


圖 6：《少女終末旅行》動畫片尾（上）及其「秘封化」的動圖（下）。

《東方》會成為民俗嗎？

——福斯特「類民俗」理論導讀

陳征洋[1]

民俗的「彩蛋」

「民俗」和「少女」一樣，是《東方 Project》系列（後文簡稱《東方》）23 年的創作歷程中從未缺席的要素。民俗就像「彩蛋」一樣，在我們享受彈幕的刺激之餘，給予我們「意外之喜」。《東方》愛好者社群中也盛行著「尋找彩蛋」的活動——「一設考據」。

《東方》中歷史最久遠，但最容易被忽視的一個民俗「彩蛋」就是靈夢的能力：在空中飛翔程度的能力。選擇巫女，作為發源自太空與空戰的彈幕射擊遊戲的主角，就是因為民俗信仰中，薩滿能夠「飛翔」[2]。

東方中的「彩蛋」不只有民俗，還有不少來自流行文化這座巨大的「資料庫」——Dio 的「時間停止」、健次郎的「無想轉生」(「夢想天生」)、諫山創的「進擊的巨人」(「進擊的小人」)、水木茂的「河童三平」等等，

[1] 筆名宮酒姬，今年終於考上同濟的工程碩士，研究方向交互設計，目前課題方向為數字工匠、軟件工匠、編碼工藝（感謝導師）。

[2] 參見胡樹：〈薩滿的「飛翔」與「附體」析論〉，《中央民族大學學報》2003 年 02 期。

但是「民俗」彩蛋，為玩家們的活動增添了反思層面，為遊戲注入了文化底蘊，讓《東方》中洋溢出了一種「民俗」的氣息，或者「民族」的氣息（ZUN 所說的「日本風格」）。

民俗主義之「風」

相信《東方》愛好者中不乏玩過《陰陽師》這款手遊的人，因為的二者的題材的交集就是「日本民俗」。《東方》可謂《陰陽師》的老師：人物傳記、口碑傳播、扶持二次創作生態圈、建立愛好者社群等等方面都能看到《陰陽師》對《東方》的借鑒。而二者都成功展現了「民俗」的魅力，「民俗主義」的力量——前者是遊戲界一棵 23 年的常青樹，在世界範圍內綻放出了燦爛的同人文化；後者在短短半年中在全球拿下 2 億的下載量，成為了網易公司的搖錢樹。

所謂的民俗主義(folklorism)，是 1960 年代德國民俗學界提出的概念，用於描述消費主義崛起、文化商品化／產業化、全球化等後現代進程中，傳統民俗遇到的機遇與挑戰——

無數脫離了原先的母體、時空文脈和意義、功能的民俗或其碎片，得以在全新的社會狀況下和新的文化脈絡中被消費、展示、演出、利用，被重組、再編、混搭和自由組合，並且具備了全新的意義、功能、目的以及價值[3]。

---

[3] 周星：〈民俗主義、學科反思與民俗學的實踐性〉，《民俗研究》2016 年 03 期，頁 6。

所謂的民俗主義，事實上反應的是「長期以來，從事建構民族國家之神聖性和自豪感的傳統民俗學」與現代消費文化、流行文化，甚至是政治、意識形態之間的辯證矛盾。這個概念看似是中性的，但是在多年的民俗學界的討論之中帶上了負面內涵[4]——它是「虛偽的民俗」、「僵化的民俗」、「民俗實踐的腐化」等等。它強調「原真[5]」的民俗和在消費文化、流行文化、政治運動等等中被挪用的、功利化、意識形態化的民俗之間的對立，更偏向於從傳統民俗學的「客位」視角看待後現代的「民俗化」現象。

是的，無論是《東方》還是《陰陽師》，二者呈現的不是「原真」的民俗，而是對民俗的解構性、祛魅性[6]改編、拼貼。挪用。比如，八雲紫的形象是由「神隱」母題、陰陽道、作家小泉八雲等等元素拼貼而成，我們在世界各地的民俗中都找不到她的身影，但是我們看著這個角色又會感到那麼地「似曾相識」。「民俗主義」創造的正是一種「似是而非」、「似曾相識」的民俗，正如美國民俗學家福斯特(Michael Dylan Foster)所說，它營造的是一種民俗的「氛圍」、「氣息」[7]，一種「風」（風情、風格）。

---

[4] 參見楊利慧：〈民俗生命的迴圈：神話與神話主義的互動〉，《民俗研究》2017年06期，頁44。

[5] 原真性(authenticity)是遺產保護研究中的重要概念，這個詞包含了「原初的」、「真實的」兩層意思，強調的是「最初的狀態」、「當時的環境」，也有學者將它譯作「真實性」。參見張朝枝：〈原真性理解：旅遊與遺產保護視角的演變與差異〉，《旅遊科學》2008年01期。

[6] 參見祝鵬程：〈祛魅型傳承：從神話主義看新媒體時代的神話講述〉，《民俗研究》2017年06期。

[7] Michael Dylan Foster and Jeffrey A.Tolbert (eds.), The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World,Logan: Utah State University Press, 2016, p.18-20.

類民俗的「莫比烏斯環」

將民俗文化和《東方》愛好者們創造出來的同人文化相比較是非常有意思的。所謂「民俗」，學術界的界定是：「民俗，即民間風俗，指一個國家或民族中廣大民眾所創造、享用和傳承的生活文化。」也就是說，民俗是民間文化，即老百姓們創造出來的文化，而這種文化需要具有集體性、傳承性、模式性的特徵。《東方》愛好者們創造出來的同人文化，簡稱《東方》文化，符合這三點嗎？

很顯然是符合的，福斯特在論文集《類民俗：民俗在流行文化世界中的重構》[8]（The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World）中已經指出，流行文化中的「資料庫化的設定[9]」其實就是民俗學中的「母題」(motif)[10]。母題起源自文學、藝術領域，但在民俗學領域大放光彩，它是敘事中一種一再重複、符號化的要素，被批評家們從形式和結構的角度描述為「最小的敘述單元」，這些模式化的要素如同「母親」一樣孕育了「新」角色，「新」敘事。

而《東方》的二次創作也正是對「設定」的傳承與重複，甚至二創的原創部分也會被傳承與重複。這種傳承與重複，完全是由愛好者自發

---

[8] 同注 7。

[9] 東浩紀著，褚炫初譯：《動物化的後現代》，大鴻藝術，2012 年 6 月。

[10] 當然《東方》二次創作並不僅限於敘事性的重複，東方愛好者創造出來的民間文化中不可忽視的一部分，就是能跨越文化鴻溝的音樂文化——同人音樂、二次編曲、同人填詞等等。事實上，正如前文所述，「母題」一詞的源頭之一就是音樂名詞「動機」。

組織的，也是由無數愛好者參與的。眾人拾柴火焰高，「設定」在不斷重複中固定了下來、形成了模式，「設定」由此成為了「母題」。

《東方》文化作為民俗的唯一爭議之處，在於它可能過於「年輕」。可是我們需要認識的一點是，時代在日新月異，新媒體正在衝擊著舊有的民俗概念，比如民俗所賴以的人際傳播，其重心如今已經從口耳相傳轉向了數位文本。而且基於互聯網的新媒體在當代民俗的產生與傳播過程中起到了前所未有的刺激、催化與放大作用。我們對「傳統」也要有新的認識。而福斯特的「類民俗」概念，為我們認識《東方》與民俗間的關係，提高了嶄新視角。

所謂「類民俗」，通俗的講，顧名思義就是「類似民俗的（東西）」、「感受起來像是民俗的（東西）」。事實上，這個概念和前文提到的民俗主義、偽民俗沒有本質上的區別，不過它是以更加中性、主位的視角對流行文化世界中的新形態民俗進行指涉、考察，比如《東方》既可以說是民俗主義，也可是類民俗，前者是研究者站在民俗學的客位視角看待《東方》，後者則是站在流行文化的主位視角看待《東方》。

福斯特提出「類民俗」這個概念，是在質疑[11]那些長年批判民俗主義的民俗學家們所強調的「原真性」。因為民俗從來都不是死板的、靜止的，而是流動的、運動的：

民俗的擴布性和變異性意味著，過去民俗學家所宣揚的「原真」的民俗，也有可能是對更久遠的民俗的改編和挪用。這種「原真性」是「捉

[11] 同注 7，頁 16-17，頁 30。

摸不透(elusive)」的，福斯特沒有像前人那樣將民俗與民俗主義割裂開來，正是因為類民俗／民俗主義本身就是對民俗的一種「傳承」、一種「反復」，民俗的發展不是一個直線進化的形態，而是展現出了生命的迴圈。

民俗和類民俗，二者如同莫比烏斯環的「兩面」，看似不同，實則同一；你中有我，我中有你；同體異名、迴圈轉化。

福斯特在論文〈類民俗的迴圈：模糊用典，以化成明日之俗〉中，以吉卜力工作室的幾部類民俗／民俗主義電影為例，指出了今日的類民俗，可能會成為未來的民俗，而未來的民俗又會產生新的類民俗。但經過上文的討論，我們能看到，作為類民俗的《東方》，其衍生出來的同人文化已經十分逼近「民俗」，或者說，《東方》及其衍生文化就是新形態民俗。

《東方》正是福斯特的類民俗理論的佐證——它誕生於傳統民俗，而又孕育了新的「民俗」。類民俗理論也是對《東方》的預言——它有可能成為未來的民俗。下面，就請大家參考筆者所翻譯的這篇〈模糊用典，以化成明日之俗〉。

類民俗的迴圈：模糊用典，以化成明日之俗[1]

邁克爾・狄倫・福斯特(Michael Dylan Foster)[2]／著　陳征洋／譯

毫無疑問，翻譯中捨棄了一些東西。看著那些野蠻之物成群結隊，或是飄著，或是重踏著，或是匍匐著，進入澡堂，你會覺得他們都是日本神話傳說中的一部分（有時你會覺得，這就好像是三麗鷗的產品線上的玩具們都活了過來）。影片中文化的厚重感，解釋了《千與千尋》為什麼會成為日本有史以來最叫座的電影，甚至是蓋過了《泰坦尼克號》。

——艾維斯・米切爾(Elvis Mitchell)，《紐約時報》

2001 年，吉卜力工作室發行了一部電影《千與千尋的神隱》(千と千尋の神隠し)，編劇和導演是動畫大師宮崎駿。這部影片轟動一時，奪得了日本電影史上最高票房。2002 年，迪士尼發行了該影片的英文版本，譯名為《Sprited Away》(《神隱少女》)[3]。影片隨即獲得了 2002 年柏林

1 編按：本文原標題為“The Folkloresque Circle Toward a Theory of Fuzzy Allusion”，收於 Michael Dylan Foster, Jeffrey A.Tolbert 編：《The Folkloresque: Reframing Folklore in a Popular Culture World》(Logan: Utah State University Press, 2016)，頁 52–76。直譯《類民俗的迴圈：走向模糊用典理論》欠通順，故援《東方風神錄》曲名〈明日之盛，昨日之俗〉（明日ハレの日、ケの昨日）重新下標，以示作者所謂「類民俗」圈子文化的層累造成。關於此種認識，亦可參考羅大佑〈往事 2000〉歌詞:「現在妳微笑的樣子／過去將妳雕刻成形……往事在未來、在協定」。

2 1965 年生,美國民俗學家,現加州大學戴維斯分校(University of California, Davis)東亞語言與文化系日語教授。

3 譯注：原文為 Spirited Away，英語中 spirit away 意指神秘地或偷偷地拐走、偷走，和臺灣譯名《神隱少女》譯法類似，故後文中作對等處理。

國際電影節的金熊獎，摘取了 2003 年第 75 屆學院獎最佳動畫長篇的小金人。《神隱少女》獲得的成功，受到的追捧，不僅標誌著日本動畫在國際上有了一席之地，而且還提出了不少爭議性話題，關於民俗和流行文化之間的聯繫。上面引用的《紐約時報》的影評描述得十分清楚，在太平洋的東岸，《神隱少女》給觀眾們帶來的美妙印象是，一種富於神秘色彩的民俗傳統（「日本神話傳說」)，具有「文化的厚重感」。與此同時，括弧中的補充說明則表示，日本的「神話傳說」可能與（全球化的）商業文化沒有什麼不同。

本文並不是要去解讀這部影片的活力之所在，而是將其作為思考民俗和流行文化之間聯繫的出發點。具體而言，我是將類民俗(folkloresque)當作一種整合(integration)的形式進行探討的，它能幫助我們洞悉各種各樣的流行文化（或者說文學）文本。正如本卷卷首中的介紹所述，類民俗是一種流行(popular)、鄉土(vernacular)、民間(folk)觀念下的民俗。類民俗文本是在有意識地利用民俗，在商業語境下，無論是字面意義上，還是象徵意義上，利用自己與民俗間的關係來推銷自己。不少大眾文化產品都能套入這個龐大的模型，它們也以各式各樣的方式利用著民俗。在本文中，我探討了這些方式其中一種，特別是，對民俗母題、角色、故事類型的用典(allusion)是如何給作品蒙上「真正的」民俗的面紗，即便它同已有的傳統中的具體物件沒有任何直接的聯繫。這是一種更難以捉摸的用典，我稱其為「模糊典故」。

《神隱少女》就是一個案例，「模糊典故」也是這部影片能在海內外獲得成功的原因之一。為了讓內容更充實，我會以另外一部吉卜力電影《百變狸貓》為案例，來簡要介紹另外一種民俗的利用方式。《百變狸貓》

的譯名為《Pom Poko》[4]，這部影片直接參考了眾多日本觀眾所熟知的民俗信仰、圖案繪畫和故事傳說。比較《神隱少女》和《百變狸貓》，我們就能洞悉，民俗的敘事創新和類民俗的模糊用典，這兩種民俗的利用方式究竟區別在哪[5]。

在流行文化中塑造類民俗，這樣一種「看起來像是基於民俗」的特質，是很難用確切的語言表述出來的。接下來，我運用許多隱喻用以探討這個問題。而最後，我會論證民俗和類民俗的產生是緊密聯繫在一起的。雖然二者看上去是獨立的，但最終他們會像莫比烏斯環一樣，今日的類民俗會變成明日的民俗，明日的民俗又會產生新的類民俗。不過，無論類民俗產品的商業色彩多麼濃厚，我們通過用典和整合創造了類民俗，而民俗的產生也正是這樣一個類似的過程。

賦予民俗以「生命」[6]

動畫影片（即日語中的アニメ）是極其常見的一種用於呈現民俗的載體。其部分原因在於，相對於真人電影、口頭傳承和書面形式，對於民俗中常見的物理變身，有著更加視覺化和動態性的表現力[7]。

---

4 譯注：《百變狸貓》的日文全名為「平成狸合戦ぽんぽこ」，ぽんぽこ是擊鼓的擬聲詞，其音譯即 Pom poko。編注：台灣譯名為《歡喜碰碰狸》。

5 我選擇是日本的例子，因為日本民俗是我的研究領域，而且日本擁有高度發達的流行文化產業，不斷產出著物質、出版、影視、電子類的文化產品，經常採用所謂的媒介組合(media mix)的策略，從民俗和歷史中尋找創作素材。除此以外，研究海內外發行的產品，讓我有機會觸及類民俗其跨文化的一面。

6 譯注：原文是 animating folklore，是「動畫化」和「賦予生命」的雙關，因為類民俗可以說是賦予了民俗新的生命。

7 Ortabasi, Melek.2013. “(Re)animating Folklore: Raccoon Dogs, Foxes, and Other

1988 年，吉卜力，這家享譽世界的動畫工作室推出了一部叫《我的鄰居多多洛》[8]（となりのトトロ，又譯《龍貓》）的電影。該影片融入了一種民俗懷舊，這種懷舊之情將會充溢於宮崎駿以後導演的電影之中，並為隨之而來的類民俗的討論提供舞臺。

《我的鄰居多多洛》講述的是有一家人搬家到了鄉下，家庭中的小女兒和大自然的化身多多洛交流的故事。多多洛是一種巨大的，圓滾滾的生物，長著快活的耳朵。多多洛身兼多種「傳統」的日本精靈的特點，影片中暗示它是一種與原始的大自然聯繫在一起的生物，只有純潔天真的孩子才能看到。正如《紐約客》(New Yorker)評論道，影片包含了一種「對神道教的淡淡暗示」[9]。

在對多多洛以及其他精靈的描繪中，宮崎駿確實參考了日本的民俗和宗教，融入了自然環境中萬物有靈的信仰。然而，正如《我的鄰居多多洛》中的懷舊不過停留於 20 世紀中期的日本，影片中的民俗用典也只是模糊地指向了日本萬物有靈的世界——僅僅是「淡淡的暗示」而已。日本民間信仰中並沒有多多洛這樣一種生物。甚至連「多多洛」這個名字，追溯其淵源，乃北歐的「巨怪(Troll)」，而不是任何日本鄉間的傳說[10]。

將虛構的情景和人物置於令人懷舊的背景之下，讓其帶上民俗的氣

Supernatural Japanese Citizens in Takahata Isao’ s Heisei tanuki gassen pompoko.” *Marvels and Tales* 27(2), 254–75.

[8] 編按：我小學六年級時有兩位同學把它翻成「脫脫樂」，唱主題曲配動作，很受我們歡迎，老師莫可奈何。

[9] Talbot, Margaret.2005. “The Auteur of Anime: A Visit with the Elusive Genius Hayao Miyazaki.” *New Yorker* (2005, January 17), 68.

[10] 譯注：可參見《となりのトトロ スタジオジブリ絵コンテ全集 3》。

質，正所謂「將日本神話傳說與現代的心理現實主義[11]攪拌在一起」[12]，這種手法宮崎駿在其導演作品中多次運用，而《我的鄰居多多洛》正是其中的典範[13]。

以《我的鄰居多多洛》為代表的，這樣一種將民俗融入當代文化產品的手法，我稱其為類民俗整合。為了更深入地探討這種手法以及其它，我提出了一種簡單的分類，以三個焦點或標準，將流行文化產品對民俗的運用方法進行分類：一，新版本或改編；二，精確用典（民俗主義）；三，模糊典故（類民俗整合）。我試探性地提出了這三點，分別代表三種相互區別而又互相聯繫（重疊）的模式，對民俗素材和民俗母題進行重新定義(repurpose)與重塑(remix)。本文的重點放在後二種模式，分別對應著《百變狸貓》和《神隱少女》。雖然此二者都是電影，但我這裡的鬆散分類適用於一切流行文化或流行文學作品，只要是它們融入了民俗[14]。

---

11 譯注：心理現實主義乃在小說創作中，將對現實生活的如實描寫、心理探測、性格刻畫、環境寫實與某些象徵、怪誕手法融為一體。

12 Talbot, Margaret. 2005. “The Auteur of Anime: A Visit with the Elusive Genius Hayao Miyazaki.” *New Yorker* (January 17): 64–75.

13 《我的鄰居多多洛》收到了許多讚譽，但是票房並不漂亮。事實上，當數年後，吉卜力工作室通過授權銷售多多洛的填充玩偶才實現盈利，這就是類民俗周邊產品行銷計畫的典範。參見 Talbot, Margaret. 2005. “The Auteur of Anime: A Visit with the Elusive Genius Hayao Miyazaki.” New Yorker (January 17): 64–75.

14 當然，我並非研究民俗在影視、文學和流行文化中的諸多存在形式的第一人。重要的（當然不止這些的）先行研究有：

Bacchilega, Cristina. 1999. *Postmodern Fairy Tales: Gender and Narrative Strategies.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Benson, Stephen, ed. 2008. *Contemporary Fiction and the Fairy Tale*. Detroit: Wayne State University Press.

de Caro, Frank, and Rosan Augusta Jordan. 2004. *Re-situating Folklore: Folk Contexts and Twentieth-Century Literature and Art*. Knoxville: University of Tennessee Press.

Grobman, Neil R. 1979. “A Schema for the Study of the Sources and Literary Simulations of Folkloric Phenomena.” *Southern Folklore Quarterly* 43(1–2): 17–37.

Greenhill, Pauline, and Sidney Eve Matrix, eds. 2010. *Fairy Tale Films: Visions of*

新版本和改編

首先，民俗敘事存在著電影版本或者說電影改編。比如迪士尼 1950 年改編的《仙履奇緣》(Cinderella)，就是很明顯地在修正夏爾‧佩羅(Charles Perrault, 1628-1703)對 ATU510 故事類型[15]的文學改編。也可能有人說，民俗故事的電影版符合「民俗主義」的定義，這就意味著「現代性將民俗抽離『原態(original state)』，並將之置於『異質(foreign)』的語境之中[16]」[17]。

Ambiguity. Logan: Utah State University Press.
Greenhill, Pauline, and Jill Terry Rudy eds. 2014. *Channeling Wonder: Fairy Tales on Television*. Detroit: Wayne State University Press.
Short, Sue. 2015. *Fairy Tale and Film: Old Tales with a New Spin*. New York: Palgrave Macmillan.
Smith, Kevin Paul. 2007. The Postmodern Fairy Tale. New York: Palgrave Macmillan.
Sullivan, C. W. 2001. "Folklore and Fantastic Literature." *Western Folklore* 60(4): 279–96.
Zipes, Jack. 2010. *The Enchanted Screen: A History of Fairy Tales on Film*. Clifton, NJ: Routledge.

[15] 譯注：ATU，即 Aarne-Thompson-Uther Classification of Folk Tales，指的是以三位民俗學家阿爾奈、湯普森、尤瑟命名的民俗故事類型分類系統，簡稱 ATU 分類法，其中 550 號至 559 號大類是「神奇的援助者」故事類型，該大類中的 510 號即「灰姑娘」亞故事類型。

[16] Šmidchens, Guntis. 1999. "Folklorism Revisited." *Journal of Folklore Research* 36(1): 51–70.

[17] Šmidchens 描述的是赫爾曼‧鮑辛格對民俗主義的早期定義。我想在這裡以及後面的參考文獻中確認的一點是，民俗主義是一個複雜而又微妙的概念，三言兩語是解釋不清的。其實，鮑辛格、漢斯‧莫瑟(Hans Moser)以及其他歐洲學者們開創性的理論研究，已經為今天的類民俗討論奠定了基礎。關於更多德國學界對民俗主義的討論，請參見 Bausinger, Hermann. 1990. *Folk Culture in a World of Technology*. Translated by Elke Dettmer. Bloomington: Indiana University Press.
Bendix, Regina. 1988. "Folklorism: The Challenge of a Concept." *International Folklore Review* 6:5–15.
Moser, Hans. 1964. "Der Folklorismus als Forschungsproblem der Volkskunde."

如果不考慮「原態」、「異質」和「語境」的問題的話，我只是想強調，我們應該將《仙履奇緣》視作一個（相對而言）新近版本的 ATU510A[18]，因為它呈現出一種容易辨識的與先行文本連續性，無論是口頭傳承還是文學改編，而就《仙履奇緣》而言，則非常忠於佩羅的版本。正如電影劇本不少是基於小說或短篇故事，民俗敘事的電影表現正是不同媒介上的改編。無論我們稱其為修正(remediation)、重述(retelling)，還是再創作(recreation)，其「re」的首碼正強調著重複(again-ness)的理念：這些敘事，以一種容易辨識的連續性，從過去被敘述到現在。

精確用典（《百變狸貓》）

分類中的另外一個焦點，就是距離新版本／改編只有一步之遙的，對民俗的創造性運用，我稱其為精確用典(precise allusion)。這種手法可以被定性為民俗主義(folklorism/folklorismus)的一種形式，即「具有視覺和聽覺衝擊力或美感的民俗素材」被「抽離了原來的語境，投入了新的運用，置於更龐大的觀眾面前」[19]。

在這種情形下，主題、角色、劇情以及其它現有的民俗敘事或信仰系統中的元素被運用於原創情節之中。新近的例子有電影《血紅帽》(Red Riding Hood, 2011)，《白雪公主與獵人》(Snow White and the Huntsman,

Hessische Blätter für Volkskunde 55:9–57.

[18] 譯注：即「神奇的援助者」類型中「灰姑娘」亞類型的「受到迫害的女主人公」變體。

[19] Bendix, Regina. 1997. "Folklorismus/Folklorism." *In Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art, vol. 1*, edited by Thomas A. Green, 337–39. Santa Barbara: ABC-CLIO.

2012)、《沉睡魔咒》(Maleficent, 2014)，這些作品都從傳統中借用母題，但是具體使用則不同於它們所參考的民間故事。這些都是原創敘事，只不過其中的角色、故事背景家喻戶曉。觀賞這類影片的樂趣——不錯，就是它們中不少所基於的幻想——就在於欣賞這些家喻戶曉的角色、劇情轉折以充滿創意，出人意料的方式重新編排的。一個常見的手法就是從反派角色或嘍囉角色的視角來重述一個老套的故事。比如最近有人評論《沉睡魔咒》道:「對一個再老套不過的故事，饒有趣味的差異性反思」[20]。

這裡的基調，已經從故事敘述的重複性，轉向了故事結構的新鮮感：即便參考的是老套的母題和故事類型，敘述角度和人物塑造卻充滿著新意。

為了更好地描述這種形式的民俗主義，我想聚焦於 1994 年吉卜力工作室推出的電影《百變狸貓》，導演是高畑勳。這部影片描繪了一群狸貓（たぬき），即日本以及東亞各地區廣泛分佈的一種哺乳動物，所形成的社群。狸貓是真正的動物，但是在日本，它們常被當地人視作一種具有變身能力的超自然生物。在民俗故事和傳說中，它們扮演的是愛惡作劇的，淘氣的（偶爾也會傷人性命的）欺詐者的角色。民俗中，狸貓的顯著特徵是它們那對巨大的睪丸，這是它們施展變身法術的憑藉。雖然概括民俗信仰中的神奇生物並非易事，但至少從江戶時期(1600-1869)開始盛行的狸貓信仰中的狸貓定型於一個愛管閒事、嗜酒的享樂主義者形象——一個愛搗亂的傢伙，但卻能帶來豐饒和財富[21]。

---

[20] Dargis, Manohla. 2014. “Dumped by Her Prince, So Watch Out.” *New York Times*, May 29.

[21] 關於更多狸貓民俗，請參見 Foster, Michael Dylan. 2012. “Haunting Modernity:

《百變狸貓》的創作前提，就是觀眾對這些深層的文化知識是熟知的。故事的歷史和經濟背景是 1960 年代，日本經濟高速增長，（市郊）城市化飛速進展的時代，有一群狸貓住在東京市郊的一個叫多摩丘的地方，而人類想在這裡修建郊區住宅區。為了在人類文明的侵襲下保護自己的大自然家園，狸貓長老們將祖傳的變身法術傳授給年輕的狸貓，然後老老少少一起作法，創造幻象，阻撓施工。作為對大自然消逝的轉喻，狸貓們運用變身法術向人類發動了戰爭，這裡面其實蘊含著生態和政治的潛臺詞[22]。

電影當然是虛構的，但故事背景設置於一個真實的歷史時期和地緣環境。《百變狸貓》還引用了真實的民俗：影片中年輕的狸貓們接受了變身技巧的訓練，學習了一系列民間傳承(以及相關藝術作品)中描繪的變身大法。高畑勳也刻畫了一些笨手笨腳的「學生」，即變身只能變到一半的狸貓，這事實上是對日本家喻戶曉的民間故事「分福茶釜」的直接引用。這個民間故事中的狸貓只能讓自己身體的一般變成茶壺。在《百變狸貓》的高潮，狸貓們齊心協力在人類的開發區發動了一場百鬼夜行的龐大規模幻象，而這裡的處理則是將不少存世的日本傳統繪卷中對妖魔鬼怪符號性的描繪照搬了上來[23]。

Tanuki, Trains, and Transformation in Japan.” Asian Ethnology 71(1): 3–29.

[22] 關於《百變狸貓》令人深思的討論，請參見 Ortabasi, Melek. 2013. “(Re)animating Folklore: Raccoon Dogs, Foxes, and Other Supernatural Japanese Citizens in Takahata Isao’s Heisei tanuki gassen pompoko.” Marvels and Tales 27(2): 254–75.

[23] 日本長野縣的民俗「分福茶釜」的英文翻譯請參見 Mayer, Fanny Hagin. 1984. Ancient Tales in Modern Japan: An Anthology of Japanese Folk Tales. Bloomington: Indiana University Press. 194-40

關於繪卷上的狸貓妖怪，請參見 Foster, Michael Dylan. 2015. The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. Oakland: University of California Press. 45-46

這裡的用典都直接指向了外部的具體物件，這就是精確用典。一個長著狸貓腦袋、狸貓尾巴的茶壺並不是隨手想像出來的笨拙變身，而是對「分福茶釜」的援引，一個大多數日本觀眾（包括小孩子）都能理解的典故。某種意義上來說，這就是民俗主義的一種形式，在這裡，來自共同傳統的具有高識別性的角色、母題、情節被安置於一個新的媒介和敘事之上。這是「通過持續溯源、移植和家喻戶曉的圖騰的變形，重寫了現代以前的狸貓民俗」[24]。

高畑勳巧妙地運用了民俗，以政治和環保的角度，批判了現代日本。但即便電影是在重寫闡釋民俗，創造性地將特定主題和民俗母題融合在一起，電影與電影之外的參照，仍存在著直接聯繫：用典是精確而可識別的。這樣的影片不是改編或者新版本，而是對民俗的創造性「重置」(resituating)。

在文學批評中，用典長期以來被定性為一種修辭手法，作者通過這種手法援引先行文本。葛列格里(Gregory Machacek)[25]提出用典，作為「歷時性互文(diachronic intertextuality)」的一種形式，可以歸納為兩種不同類型，一種是「措辭性挪用(phraseological appropriation)」，另一種是「有見地的或非直接的參考(learned or indirect reference)」。前者是一種援引，是一種明顯的，容易辨識的借用，「將他人語言的碎片混入自己的語言流中[26]」。當《百變狸貓》中的狸貓只有半個身子變成了茶壺的時候，這就

[24] Ortabasi, Melek. 2013. “(Re)animating Folklore: Raccoon Dogs, Foxes, and Other Supernatural Japanese Citizens in Takahata Isao’ s Heisei tanuki gassen pompoko.” *Marvels and Tales* 27(2): 254–75.
[25] Machacek, Gregory. 2007. “Allusion.” *PMLA* 122(2): 522–36.
[26] 關於文學民俗學(literary folkloristics)中用典的討論，請參見 Dolby, Sandra K. (Original work published 1989) 2008. Literary Folkloristics and the Personal Narrative.

是對「分福茶釜」的「措辭性挪用」，即對一套可識別文本的精確用典。

模糊典故（《神隱少女》）

相較之下，按第三個標準我們得到的是葛列格里所說的「有見地的或非直接的參考」，我稱其為模糊典故。當典故出自民俗的時候，那麼產品就是經由整合過程得到的類民俗文本。這個過程得到的產品，並非既有敘事的新版本，並非修補(remediation)，也甚至並非以新的或者不尋常的格式組織母題，而是一種沒有建立在任何特定傳統的全新的創作——正是這一點讓其成為了類民俗——它以一種迎合大眾的，模糊的方式，暗暗援用(allude)民俗元素。就好像是，產生了一種不容置疑的氣味[27]，一種民俗的氣味，但是我們無法確定這個氣味的具體源頭。這並不是說，產品或作品沒有參考相關的民俗，而是說產品或作品與民俗之間沒有直接的關聯，二者缺乏索引化(indexical)[28]的聯繫，或者至少這種索引化的聯繫是非常模糊的。

我最初構思類民俗這個概念的時候是 2005 年，當時我受邀請去講解《神隱少女》中的民俗。但我絞盡了腦汁，也沒找到（電影）文本之外確切的參照物。然而，當觀看電影的時候，我卻有一種似曾相識的感覺：我覺得過去也有人講過這樣的故事，裡面的母題和情節存在著先行版本。

Bloomington: Trickster.
文中，他如此解釋道：「在敘事表演的主位系統中，典故是被利用和依賴的物件，因為基礎的文體傳統(stylistic convention)支撐了敘事、表演，讓其為讀者所接受。」

[27] Iwabuchi, Koichi. 2002. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism.* Durham: Duke University Press.

[28] 譯注：即指向性。

影片通過對來自眾多民俗傳統的各種元素進行巧妙地合併、整合，從而產生了一種「原真(authentic)」的氣息：它看起好像是基於民俗，或者說類似民俗。簡言之，這就是類民俗。

所以這裡發生的究竟是怎樣一種化學反應？這樣一種民俗氣息是如何產生的？在這部電影（以及其他電影，比如《我的鄰居多多洛》）中，宮崎駿的確使用了民俗母題，但它們通常都是來自於各種傳統（不限於日本）的小小碎片。最重要的是，他的用典很少是直截了當、容易辨識的，反而是模糊的、變形的、不準確的。比如，他筆下的神靈鬼怪，並不照搬有名目、有歷史、人們熟知的所謂「真實」的神靈鬼怪，而是將這些觀念模糊化。我發現，我這裡的說法也是不甚準確的，因為我在嘗試一個非常微妙，但卻極其重要的特性。所以請允許我，通過電影本身來把這個特性闡釋清楚。

在《神隱少女》的開頭，十歲少女千尋坐在父母的車上前往新居。千尋攥著朋友送的花束，一臉不悅地躺在車後座上，因為她對轉校感到憂心忡忡。千尋一家子迷了路，車子開到了道路的盡頭，他們下了車，穿過了一個長長的隧道，在隧道的另一端，發現了一個好像是廢棄的主題公園的地方。千尋一家子走在無人的街道上，突然發現了一家提供各種美食的館子。大人們開始了狼吞虎嚥，而千尋對此則十分嫌惡，拒絕同食。當夜幕降臨的時候，千尋的父母變成了豬，而原來無人的街道上來往著的是各種各樣的神明和奇怪生物。

長話短說，千尋發現自己被困在一個異世界，而她只有到為神明服務的澡堂裡打工才能救出自己的父母。到這裡故事的主線才浮現出來，

主角千尋和湯婆婆（長得像是女巫的澡堂主人）、錢婆婆（湯婆婆的孿生姐姐）、白龍（龍神化身的英俊男孩，千尋愛慕的對象）等主要角色逐漸建立起聯繫。整個故事中，千尋經歷了一次又一次的考驗，最終成功解救父母，返回人類世界，實現了自身的成長，獲得了面對新生活、新環境的勇氣。

某種意義上，這就是一個經典的成長故事[29]，故事中的年輕主人公追尋自己的真實自我(true identity)。其實，電影中對自我的追尋也有著字面意義的層面：在故事開頭，湯婆婆拿走了千尋名字中的一部分（一個漢字），而在故事的結尾，千尋不僅解救了父母，還奪回了自己完整的名字。從結構上來看，這部電影表現的就是典型的，范・熱內普所說的「過渡儀式(rite of passage)」，呈現出了一個完整的分隔（閾限前）—過渡（閾限—聚合（閾限後）的動態儀式過程。電影中，千尋遭遇了眾多閾限地點和閾限時間點並非巧合，比如橋、隧道、黃昏。這些邊界區域強調了敘事的結構(the geography of the narrative)，從長長的入口隧道到具有象徵意義的橋樑。千尋必須度過這座橋抵達澡堂，這個電影中最重要的仲介性舞臺之一。

千尋的故事也是按 H900 號母題[30]編排的：「指派任務(Tasks Assigned)，即指派特定的任務（通常是不可能或者極其困難實現的）以測試主角的勇氣，主角通過完成任務以回避處罰或獲得獎賞。[31]」的確，故事從最開

[29] 譯注：即 coming-of-age tale，也可譯作成人禮故事，因為這不僅是個常見的文學、影視題材，同時也是一個典型的民俗故事類型。
[30] 譯注：這是斯蒂·湯普森編著的《民間文學母題索引》對母題的分類方法
[31] Thompson, Stith. 1955. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends*. *6 vols.* Bloomington: Indiana University

始就遍佈著母題，例如「禁忌：在仙境進食」(C211.1)、「變身：人變成豬」(D136)。後者更容易引起人們共鳴，因為這也是荷馬史詩《奧德賽》中女妖錫西章節中的著名橋段（有意思的是，《奧德賽》和《神隱少女》同樣敘述的是「尋路回鄉」的旅程）。

這樣的「母題辨析(motif spotting)」表明[32]，無論是有意還是無意，宮崎駿將一些人們熟知的元素整合到了他的敘事之中。不過，我想強調的是，這些元素其實是平凡無奇。它們並非來自任何特定的，容易識別的日本民俗故事。比如澡堂入口的橋，它不是出典自某個家喻戶曉的日本民間故事或傳說，它就是一座「典型的」日本風格的橋樑。但這其實援用了日本民俗，以及許多他國民俗中橋樑作為過渡空間(spaces of transition)的符號意義，而不是直接套用了座具體的橋樑。

《神隱少女》中的模式和母題，在世界各國的民俗、文學、影視作品中都能見到。西條勉舉出了一系列類似的「異世界訪問」例子，從《愛麗絲夢遊仙境》、《綠野仙蹤》、《吉爾伽美什史詩》到著名的日本傳說「浦島太郎」[33]。

西條的結論是，《神隱少女》的敘事結構老套而又尋常，正因為如此饒有趣味。毫無疑問，這樣一種模式化的敘事，放在諸多文化語境下都是能引人共鳴的。而這也正是我想說的：這個故事傳播的範圍如此廣闊，其參照是如此的靈活，而最後，它對不同解讀是如此地包容，以至於任何想將其劃歸於某一特定典故的企圖都是徒勞的。頂多我們可以說，這

Press.

32 Koven, Mikel J. 2008. *Film, Folklore and Urban Legends*. Lanham, MD: Scarecrow.

33 Saijo Tsutomu. 2009. *Sen to Chihiro no shinwagaku*. Tokyo: Shintensha.

部電影反映了一種世界各地文化中共通的世界觀。

那麼除了故事的基本結構，《神隱少女》中的角色及其行為又如何呢？紀子・萊德爾(Noriko Reider)徹底解碼了「電影中諸多隱性的和顯性日本民俗信仰、意象和象徵」[34]。我不會在本文重複她的解讀，但我想強調的是她舉出的多數例子，其實都是「顯性的」。比如，她注解道，那些神靈看起來「並不都是以傳統的姿態出現」(11)，而且「那些『原創』形象是革新性的，而不是一成不變的」。宮崎駿的想像源泉是「日本傳統的工藝美術、風俗習慣和生活傳說」，但我會強調宮崎駿筆下的類民俗，「想像」蓋過了「源頭」。

換句話說，宮崎駿可能援用了日本民俗，但這並不是直接引用。影片的標題就是一個佐證，《千と千尋の神隠し》字面上的意思就是《千與千尋的神隱》。術語「神隱」指的就是被神明給拐走，或者就按字面意思「被神明所藏了起來」。日本各個時代都有記錄這樣的超自然的誘拐事件，特別是江戶時代，這些事件通常歸結於天狗這樣的山中精怪的惡作劇。雖然細節上肯定存在著差異，但這些傳聞都呈現出這樣一個模式：年輕男孩（通常是男孩）突然失蹤，他的父母瘋狂地尋覓著他的蹤跡但以失敗而告終，在那之後男孩出現在一些閾限地點，如一棵樹、一座橋、房屋的閣樓，昏迷著但毫髮無傷。有的案例中，男孩醒來會回想起自己被陌生人所拐走，通常是老年人，將其帶到了遠方。日本最著名的民俗學家，柳田國男記述了一個發生於 1907 年的神隱事件：有一個村子的人們用稻米祭祀神明，而有一個男孩在節日當天失蹤了。最後人們在房屋的

[34] Reider, Noriko T. 2005. “Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols.” Film Criticism 29(3): 4–27.

閣樓發現了男孩，男孩向村人們解釋，自己被一個老人帶著，到每家每戶享用供奉的食物，人們發現男孩嘴中果然塞滿著稻米[35]。正如卡門・布萊克(Carmen Blacker, 1924-2009)所注解的，在這樣的失蹤事件發生後，「被誘拐」的小孩子要麼會變成一位聰明絕頂的先知，要麼會變成一個「弱智」或者「傻瓜」[36]。

乍看下來，宮崎駿選用了這個詞是很恰當的。千尋這個小女孩被神明所拐走，掌握了眾多神明世界的知識，回到了人類世界。但是，正如小松和彥所指出的，民俗中記錄的神隱通常（但並非所有情況）歸因於天狗，而《神隱少女》中卻沒有天狗，甚至也沒有狐狸、鬼等其他製造神隱事件的嫌犯[37]。

除此以外，通常是孩子失蹤（並誤食了異世界的食物），父母奮力搜尋孩子。而《神隱少女》中，千尋一家子都遭遇了神隱，而最終解救父母（犯了在異世界進食的禁忌）的是孩子。當然，我並不是說，宮崎駿對這個術語「使用不當」，而是想指出，宮崎駿通過對民俗語言的靈活援引，他借用了民俗的權威，同時不受先行文本的束縛。正是這種對特定術語的不嚴謹闡釋，給予了標題的深度和共鳴感，讓影片洋溢出一種民俗的氣息。

類似的還有影片中有關禊祓和淨化(cleansing and purity)的主題。故事的主要舞臺是神明給自己淨身的澡堂，一棟為來自日本全國上下的神

---

35 Yanagita Kunio. 1968. *Teihon Yanagita Kunio shu. Vol. 4*. Tokyo: Chikuma shobo.

36 Blacker, Carmen. 1967. “Supernatural Abductions in Japanese Folklore.” *Asian Folklore Studies* 26(2): 111–48.

37 Komatsu Kazuhiko. 1991. *Kamikakushi: Ikai kara no izanai*. Tokyo: Kobundo.

明服務的多層建築。相信熟悉日本文化的讀者想必瞭解，淨身儀式和神道和日本民俗信仰存在著緊密聯繫。除此以外，日本遍地都是溫泉，利用溫泉治癒身心是當地人的生活習慣。雖然公共洗浴設施正在逐漸減少，但許多日本社群依然保留著它們。簡而言之，澡堂和利用公共洗浴設施自古以來就是日本世俗文化中的一部分，而且從日本的神話時代（記紀時代）起，淨身儀式（禊祓）就是日本宗教中的重要組分[38]。所以，日本的神明到澡堂裡度假消遣看起來是非常合情合理的，讓人不由得猜想，民俗中有沒有類似的傳說的呢？然而，盡我所知，這樣一種民俗傳統或俗信是不存在的，歷史上沒有這樣的傳說。所以，這就是宮崎駿利用了世界觀，借用了大量信仰典型引發人們共鳴，而不是直接引用某些特定的傳統[39]。

影片也沒有將日本的神明直接調到舞臺上。無面男是影片中給人印象最深的角色，他寡言少語，但卻食如饕餮；一身漆黑，但卻長著一個蒼白的、面具式的臉龐，黑色的眼睛和嘴巴一動不動，彷彿是畫上去的，甚至沒有鼻子；顯然這裡表明，宮崎駿受了日本能樂的影響。的確，許多能樂面具都塗成鬼魂般的白色，露出怪異的表情。但儘管這種用典看起來很模糊，但無面男並沒有指向(index)具體的能樂面具或能樂角色，甚至連能樂本身都沒有涉及，而僅僅是營造了一種能樂的視覺美感而已。

---

38 譯注：Constituent parts，亦可譯作「組成部分」。

39 博伊德和西村還指出「民俗和日本神道的思想也根植於在影片的文化詞彙之中」。他們在禊祓（淨身）信仰這方面進行了深入探討。但我對他們的評價抱以異議，我認為這些不過是「思想(perspectives)」而已，影片不過是模糊地參考了一個世界觀，而不是對可識別的宗教行為的直接引用。參見 Boyd, James W., and Tetsuya Nishimura. 2004. “Shinto Perspectives in Miyazaki’s Anime Film Spirited Away.” Journal of Religion and Film 8(2).

在日本悠久的妖怪傳統中，人們創造了一個名叫「野篦坊（のっぺらぼう）」的妖怪，以其不長五官的特徵家喻戶曉。和無面男不同的是，野篦坊不是一個陰森可怖的，浮在空中的，黑乎乎的神明，而是一個普通人的形象，只是它的驚人之處在於不長五官而已。簡而言之，宮崎駿的無面男之所以給人印象深刻，那是因為這是一個來自多個可能源頭的典故大雜燴，而不是照搬諸多典故中任何一個。雖然他是在呼應先行的民俗文本，但卻回避了具體的傳統。

最後一個例子，那就是澡堂的主人，老婦湯婆婆。萊德爾對她的解讀非常有說服力[40]。她指出湯婆婆是日本民俗中著名妖怪的山姥的「繼承者」。湯婆婆對她體型巨大、力大十足的兒子（名字叫坊）的溺愛，讓人容易聯想起來是金太郎傳說中養育了金太郎的山姥，其母性。然而，二者的聯繫依然是不甚明晰的。湯婆婆既沒有被稱作山姥，其外表也明顯區別於經典的山姥形象。而且為什麼湯婆婆的名字要叫「坊」而不是「金太郎」？在這裡，我想再重複一句：宮崎駿就是在模糊用典（使用模糊典故），刺激觀眾們的認知的同時，但卻不給出確切的聯繫。這種微妙筆法是很講技巧的：使用不具多義性的典故，會削減其作為符號的廣度。事實上，湯婆婆的形象上還能看到不少他國傳統的影子，最明顯就是（從名字上也能看出的）斯拉夫民俗中的雅加婆婆(Baba Yaga)。宮崎駿將來自諸多文化傳統的碎片拼貼在一起，創造了一個令人難忘的全新角色[41]。

---

[40] Reider, Noriko T. 2005. “Spirited Away: Film of the Fantastic and Evolving Japanese Folk Symbols.” *Film Criticism* 29(3): 4–27.

[41] 2014 年，在我所教授的印第安那大學的民俗學本科課程上，有一位學生作了一份關於雅加婆婆的報告。報告中，學生解釋道，這個傳說人物不僅出現於俄國或斯拉夫人的民俗之中，日本民俗中也有一個類似的形象「湯婆婆」，她隨即展示了一張《神隱少女》的電影截圖。在不同的語境下，像這種人物創作的類民俗被傑佛瑞·托爾伯特(Jeffrey Tolbert)描述為「反向示意」,「它牽涉新的創作，新的

在典故的模糊度上,《神隱少女》和《百變狸貓》形成了鮮明的反差。正如前文所述,《百變狸貓》的主角是特定的一類動物，它們在民俗，這種集體創作中，留下了它們特有的足跡。在電影中，它們的民俗特性被非常確切地引用了。與《神隱少女》相反的是,《百變狸貓》甚至還直接刻畫了妖怪野篦坊[42]，狸貓們利用人類的這個傳統去嚇跑人類。日本民俗中的另一種神奇生物，狐狸在影片中也有不少戲份，比起笨手笨腳的狸貓兄弟，它們多了幾分精明和狡詐。

也許有人會說，我只是在用典的程度上對《百變狸貓》和《神隱少女》進行了比較。那麼究竟什麼時候，個人的藝術創作蓋過了傳統材料呢？這兩種表現形式當然是存在連續性的,但這並不是重點。《百變狸貓》是一種歷史幻想劇:故事背景是真實的,歷史時期、地緣環境是真實的，那些出自民俗的主要角色們也是「真實」的。《神隱少女》則相反，影片的時代背景很模糊，千尋一家子穿過了隧道進入了異世界，而這個世界的原型則錯綜複雜，來源自各種各樣的民俗信仰與母題，而並不局限於特定的傳統，不必援用外部、可追溯的典故。相反的，正是這種模糊性與不可追溯性——你似乎找到了，但又似乎沒找到宮崎駿其想像力的源頭——賦予了《神隱少女》以民俗的氣息。

確切的說,《神隱少女》的劇情和角色並非獨一無二的，宮崎駿確實在援用典故，但是他用的是模糊典故。與《百變狸貓》中的精確用典（或者說「措辭性挪用」）相反的,《千與千尋》中的典故，正如葛列格里所說的「**有見地的或非直接的參考**」，它們巧妙地依附於共同的文化認識之

沒有連續性的體驗；還涉及將這些元素組成一部『傳統』敘事的語料庫，以現有的民俗作為模版（但卻完全不求助於任何特定的傳統）」

42 編注:「篦」通「篦」，音必，在中文是一種比梳子密的梳頭用具，稱「篦子」。

上。對「措辭性挪用」的辨識則同時要求作者和讀者熟悉先行文本（比如「分福茶釜」)，而「有見地的或非直接的參考」則指需要「詩人和讀者熟悉共用的知識體系」[43]。

我稱之為模糊典故，那是因為它不需要對來源的絕對識別（無論就創作者還是消費者而言)。就像電腦科學和哲學所說的「模糊邏輯」,「模糊」這個概念是在承認相反的兩極之間，存在著無數階層(degree)，事物不是非黑即白。模糊典故並不是讓你辨別出或無法辨別典故，而是讓你看到介於典故和典故之外的空間。它讓作品有種熟悉感，或者說既視感。觀眾們看到電影中的湯婆婆，會隱約地，或者下意識地聯想到民俗中的山姥，而不必確定二者間的關係。類似的，觀眾面對影片中的澡堂，雖然無法聯想起任何神明到澡堂泡澡的傳說，但會很快和日本本土信仰中的禊祓儀式聯繫在一起。簡而言之，模糊用典並不要求讀者／觀眾／體驗者／消費者（或者創作者／生產者）對典故出處精確到點，而只需要一個似曾相識的感覺就行了。如果說，精確用典是直接的引用或改寫，那麼模糊典故（或模糊用典）則是創造一種一見如故的文本。

商業性集成

在物質民俗研究中，「集成(assemblage)」用來描述藝術家用尋常的人工產品組合創作成一種全新而又獨特的「民間」藝術作品。這個術語最初源自純藝術圈子，指的是將廢棄物或隨手拾到的東西組合一個整體（通常是立體的)，作為一件藝術作品。在民俗中，「集成」常用於描述

[43] Machacek, Gregory. 2007. “Allusion.” *PMLA* 122(2): 522–36.

節日表演，這些表演「利用節日或季節的符號，用來傳達更深層次的社會意義」[44]。

普拉芬娜(Pravina Shukla)闡釋得十分恰當[45]，集成是「來自文化的創作」(creation)，甚至也可以用來描繪人們日常著裝的行為——通過以服飾和首飾的獨特組合，展示出個人的身份認同。許多情況下，民俗中的集成反映了人們對商業元素的鄉土化應用與改編，將大批量生產的產品組合出獨特性、個性。我們得到的結果大於各個部分的簡單相加之和：這個聯合起來的整體，批判了或者強化了其結構中的商業元素，同時也述說了鄉土藝術家自身。

瞭解了這一點後，我認為類民俗創作可以包含、集成這樣的重要過程，但是方向得倒過來：商業創作者選擇並拼貼不同的民俗元素，從而創造出一件新的大批量生產的產品。這就是說，通過組合母題、敘事結構、人物類型等等，生產者造出了一件全新而獨特的（雖然說具有大批量生產的潛質）產品。這就是對鄉土元素的商業性應用和改編，這也正是宮崎駿創作《神隱少女》的方法：他所用來拼貼的零零碎碎的民俗難以溯源，但卻具有暗示性，而這些碎片組合在一起形成了一件能喚起民俗的感覺，具有民俗魅力的產品。這樣的類民俗，就是商業性集成(commercial assemblage)的一種形式。

---

[44] Santino, Jack. 1992. "Yellow Ribbons and Seasonal Flags: The Folk Assemblage of War." *Journal of American Folklore* 105(415): 19–33. 還可參見 Santino, Jack. 1986. "The Folk Assemblage of Autumn: Tradition and Creativity in Halloween Folk Art." In *Folk Art and Art Worlds*, edited by John Michael Vlach and Simon Bronner, 151–69. Ann Arbor: UMI Research Press.

[45] Shukla, Pravina. 2008. The Grace of Four Moons: Dress, Adornment and the Art of the Body in Modern India. Bloomington: Indiana University Press.

本文所探討的類民俗形式被歸於「整合」的類別，因為這種類民俗是在整合（合併、交織、組裝、組合）民俗母題、人物和結構。和新版本（例如迪士尼的《仙履奇緣》）不同的是，整合模式下的類民俗，與其說是重寫抄本(palimpsest)，還不如說是不同元素的拼貼畫(pastiche)。各式各樣前所未有的組合，在像宮崎駿這樣熟練的藝術家手中，綻放出光彩。那些元素被幾乎無縫的方式織成一個協調的整體。這裡的工夫可不簡單，對元素的拼貼稍有不慎，只會讓作品變成鬧劇或者是戲仿，給人一種造作(artificiality)的感覺。宮崎駿成功地創造了，對多數人而言，看起來可信的民俗。

資料庫化

任何一種集成，包括宮崎駿的作品，都是互文性的，裡面充滿著「一個文本對其它文本的關聯性導向」[46]。為了更好地描述宮崎駿的互文創作，我們可以在符號的廣義範疇下思考其中的互文性，也就是將每一條文本視作更大規模的文化對話的一部分。正如羅蘭・巴特(Roland Barthes, 1915–1980)所說：「文本所得以形成的引文，是匿名性的，是不可復原的，還是既讀的」[47]。這種對互文性的理解是在強調單獨文本「在雜亂的文化空間中的參與，以及同編碼（文化空間中潛在的形式化）之間的聯繫」[48]正如理查・鮑曼(Richard Bauman)所述，「每一條文本的生產都以先行文

[46] Bauman, Richard. 2004. *A World of Others' Words: Cross-Cultural Perspectives on Intertextuality*. Malden, MA: Blackwell.
[47] Barthes, Roland. 1979. "From Work to Text." In *Textual Strategies: Perspectives in Post-structuralist Criticism*, edited by Josue V. Harari, 73–81. Ithaca: Cornell University Press.
[48] Culler, Jonathan. 1976. "Presupposition and Intertextuality." *MLN* 91(6): 1380–96.

本為條件，同時也預示了未來的文本」[49]。

至於流行文化文本中的互文現象，日本評論家大塚英志提出了「故事消費」的理論[50]。他指出「人們消費漫畫和玩具，並不局限於或在於漫畫和玩具本身，而在於產品背後的規則或者說一件件產品所組成的『宏大敘事』，而每一件產品都產生了獨特的價值」[51]。消費者領會了潛伏在消費對象背後的宏大敘事，然後「自由地親自創作『微小敘事』」。大塚的理論並沒有朝著民俗進發，但很明顯他援用了民俗創作過程，比如微小敘事是宏大敘事的碎片的觀點，比如粉絲或者「消費者」所組成的特定民間群體中活躍的生產活動。更重要的是，他在宏觀層面上指出了：一些產品成功之處，在於它們激發了消費者對宏偉敘事的共同（但並不一定是有意識的）認知[52]。

文化理論家東浩紀將大塚的「故事消費」理論發展為「資料庫消費」理論，揭示當代人熱衷於消費非敘事性產品的側面。他指出，設定和角色等的資料庫取代了諸多產品所構成的宏大敘事。消費者—生產者可從資料庫中選用各種元素，組合在一起，形成一個「全新」的角色或設定[53]。在這種混合和匹配的過程中，對來源的尋求最終失去了意義。如此一個龐大的資料庫，按喬納森・卡勒(Jonathan Culler)的說法，就是「包含著來自匿名者雜亂無章的東拉西扯，這些編碼都丟失了源頭，成為了後來

---

49 Bauman, Richard. 2004. *A World of Others' Words: Cross-Cultural Perspectives on Intertextuality*. Malden, MA: Blackwell.

50 Ōtsuka Eiji. 2001. Teihon monogatari shohiron. Tokyo: Kadokawa shoten.

51 轉引自 Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Jonathan Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.

52 同注 35。

53 Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Jonathan Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.

文本的可能性條件。[54]」[55]

像《神隱少女》這樣的流行文化產品，如果說不是字面上的，那也是隱喻上的，它利用了一個「文化清單(cultural inventory)」，這個概念是本卷的作者之一特雷弗・布蘭克(Trevor Blank)提出來的，它們利用的元素資料庫經久不衰而又引人共鳴——因為它們圍繞著的是民俗幻想。通過藝術性的遴選和組裝，宮崎駿用觀眾們熟悉的元素創造了全新的文化產品。就像大批量生產的產品在民間藝術家手中變成了一件藝術品，而這些大眾產品如同超文本(hypertext)一樣連結到了它們所出自的語境（即便是像可樂瓶這樣人們容易忽視的碎片也能激發特定的聯想）。像《神隱少女》援用（雖然是含糊）民俗中的先行文本這樣，被整合到商業性集成中的民俗母題也是同樣的道理。宮崎駿在日本以及世界各地民俗（以及文學、藝術）的「資料庫」中，借用合適的元素，將它們拼貼成一個符合民俗邏輯的新的傳說、新的一組角色。

典故的力量

整篇文章中，我努力尋找著確切的語言，用來描述整合這個微妙的過程，以及它對消費者的影響。這種形式的類民俗，是不是一種借用、一種共鳴、一種影響、一種修正、一種重述、一種引用、一種改編，或

[54] Culler, Jonathan. 1976. “Presupposition and Intertextuality.” *MLN* 91(6): 1380–96.
[55] 嚴格說來，東浩紀的論著探討的是日本流行文化中特定的歷史時期中特定的消費物件，比如動畫和漫畫，他特別關注的是當代人熱衷於消費非敘事性作品的現象。但是他提出的資料庫的比方有著跟廣泛的意義，可以用於描述日本海內外的類民俗作品。

是一種樣板？這一切幾乎都可視為互文性的不同表象，但是我們究竟如何來描繪文本之間的特定聯繫，這些給予了類民俗作品以模糊但卻強有力的指示性的聯繫？根本上來說，正是典故這個概念、以及精確和模糊之間的矛盾，在細微層面上，塑造了這種類型的互文性。

雖然本文的焦點放在了宮崎駿的電影，但是類民俗中的整合過程，我們能在各種各樣的流行文化產品、流行文學中看到它的身影，比如路易斯・卡羅爾(Lewis Carroll)、弗蘭克・鮑姆(L. Frank Baum)、漢斯・克利斯蒂安・安徒生(Hans Christian Andersen)等諸位名家的作品。尼爾・R・格羅布曼(Neil R. Grobman)解釋道，像約翰・羅奈爾德・瑞爾・托爾金(J. R. R. Tolkien)和羅伯特・安森・海萊因(Robert A. Heinlein)這些幻想或科幻小說大師利用「神話、傳說、歷史素材，賦予其作品以『熟悉的感覺』[56]」。但我在本文所想強調的是，並非這些典故該如何回溯到它們的源頭上，而是類民俗的整合方法是如何營造這種「熟悉的感覺」的。正如格羅布曼所解釋的，托爾金並沒有「利用特定的民俗體系」，而是「綜合了各種典故，織成了一部幻想巨著」。再借用卡勒的一句話，在模糊典故中，我們「面對的是無限的互文，其中約定俗成的東西無從溯源，因而就實證主義而言，是受到認同的」[57]。類民俗產品，儘管它來自流行文化或商業領域，它可以借助約翰・邁爾斯・佛利(John Miles Foley)所說的「傳統指示性(traditional referentiality)」加以理解，這就意味著，它們「援用了一個規模遠大於自身、認同度遠高於自身的語境」[58]。[59]

---

[56] Grobman, Neil R. 1979. “A Schema for the Study of the Sources and Literary Simulations of Folkloric Phenomena.” *Southern Folklore Quarterly* 43(1–2): 17–37.
[57] Culler, Jonathan. 1976. “Presupposition and Intertextuality.” *MLN* 91(6): 1380–96.
[58] Foley, John Miles. 1991. *Immanent Art: From Structure to Meaning in Traditional Oral Epic*. Bloomington: Indiana University Press.

類民俗的整合過程絕不僅僅局限於敘事性體裁，我們能在一些資本主義的事業中能看到相同的情況，比如餅乾桶老鄉村店(Cracker Barrel Old Country Store)這樣的有意主打「民間風格(folksy)」的連鎖餐館。像農具、舊指示牌、搓衣板等曾經的日常生活用品變成了餐館中的展示品，它們的語境轉變成了沿公路商業區上的餐館，人們在它們身上寄託了對理想化的「老美國」的懷舊之情[60]。無論是餅乾桶餐館，還是宮崎駿的電影，歷史引發了懷舊。如果我們將懷舊視作歷史的一種商業性重構，那麼類民俗之於民俗，就相當於懷舊之於歷史。我們沒有理由輕視類民俗：正如懷舊為我們感傷的沉思與追述開闢了空間[61]，批評性的類民俗也可能鼓舞人們進行有意義的社會批評。

文化的莫比烏斯環（偽民俗歸來）

可能有讀者認為我所描述的類民俗類似另外一個概念：「偽民俗」，理查・多爾森(Richard Dorson, 1916-1981)所造的著名新詞（雖然就現在而言，已經是 60 多年前的概念了）。多爾森最著名的批評就是關於保羅・

---

[59] 佛利的「傳統指示性(traditional referentiality)」和「內在藝術(immanent art)」的概念雖然是在口頭敘事理論的語境中提出來的，但和本文所討論的典故有著巨大共通之處。參見注 53。

[60] 餅乾桶公司在官網上就有所表示，他們騰出了商店的空間去保存這些「手工藝品」，「我們希望每一家餅乾桶老鄉村店能成為一座美國文物的博物館」，「一步一步地進行復原」。參見 http://www.crackerbarrel.com/store/explore-our-decor/restoration-step-by-step/（2015 年 6 月 16 日）。

[61] 參見 Cashman, Ray. 2006. “Critical Nostalgia and Material Culture in Northern Ireland.” *Journal of American Folklore* 119(472): 137–60. 和 Foster, Michael Dylan. 2009. “Haunted Travelogue: Hometowns, Ghost Towns, and Memories of War.” *Mechademia* 4(1): 164–81.

班揚(Paul Bunyan)的傳說，他認為保羅•班揚誕生自美國人對本國的民間英雄的渴望：「這是一個廣闊的市場，而那些作家則向這個市場沖了過去……有一些作者很聰明，有一些則不聰明，但不管怎樣，他們創作出來的東西都是為偽造品」[62]。但是，當然這種民俗元素的商業性集成，就是我所說的整合類型的類民俗。多爾森他也概述了這個過程：「這些民俗作家們對著市場量體裁衣推出了作品，他們沿用了神話、傳說、民俗在大眾眼中的模版套路」。通過共用文化環境和理解「大眾的思維方式」，這些作家正在進行模糊用典，將「模版套路」(來自於民俗資料庫的人物、母題、設定）整合為產品。他們為讀者們表演著民俗。

結果上而言，偽民俗的創作過程和本文所描述的類民俗的創作過程是極其類似的，而二者最終產出的作品，看起來就好像是「原真」的民俗，儘管創作者腦子裡裝的是商業思維和營利之心[63]。不過這也提出了不少重要問題：假如在日本長大的孩子們觀看了一部一個名叫多多洛的森林精靈登場的電影呢？為什麼這些孩子不能相信這樣的神奇生物是來自真正的民俗，就像那些被供奉在神社裡的神明和《百變狸貓》所刻畫的那些長著巨大睾丸的狸貓呢？當他們觀看了《神隱少女》後，為什麼不能相信神明們有著去澡堂洗澡的習慣？對於這些孩子而言，這些「知識(lore)」會形成他們所共有的廣闊世界觀和文化檔案。那麼，假如這些孩子將這些「知識」傳遞給自己的後代呢，甚至發生三代、四代等傳承呢？

---

62 Dorson, Richard M. 1971. *American Folklore and the Historian.* Chicago: University of Chicago Press.

63 商業並非類民俗的唯一追求，可以參見托爾伯特對瘦長鬼影的都市傳說的討論：Tolbert, Jeffrey A. 2013. "'The Sort of Story That Has You Covering Your Mirrors': The Case of Slender Man." *Semiotic Review*, no. 2: Monsters; http://semioticreview.com/index.php/thematic-issues/issue-monsters/22-the-sort-of-story-that-has-you -covering-your-mirrors-the-case-of-slender-man .

我認為，今天的類民俗（或偽民俗）會成為明日的民俗，這並非牽強附會[64]。

民俗／類民俗在這裡呈現出一種迴圈運動。如果我們認為存在「原真」民俗，那麼這種民俗可以分割為不同組分，被拆分為一個個「原子顆粒」，存檔於一個巨大的資料庫中（某種意義上，這和斯蒂•湯普森(Stith Thompson, 1885-1976)編纂母題索引是同一碼事）。接下來，一位著名作家或商業公司，從中遴選母題，其中不少是很難以識別的碎片，然後將它們組裝（或許會按照一個著名的故事類型的結構）為一件商品。這件產品會投入大批量生產，用於獲取商業利益，但它幾乎完全是由「民間(folk)」材料所構成的。它帶上了其組分的認同感，從其得以組裝而成的民俗中獲得了權威。

這就是類民俗產品，就像所有的產品——無論是否具有商業性——消費者能發揮出一定的能動性，而且可別小瞧一位富有創造力的鄉土藝術家對產品解構和重塑的能力。或者，就算產品保持原樣，或許到未來，人們會忘卻（或忽視）產品其實現商業成功的原始意圖，而「在大眾的思維方式中」，類民俗被視作了「真正」的民俗，而「真正」的民俗又會有一天被分割為一系列母題，被重組為新的產品……在這樣循環往復的過程中，存在著許多對真實的、容易識別的二元對立（民眾和商家；手工生產和大批量生產；民俗和類民俗等），但只要我們仔細追蹤，會發現

64 其實，從類民俗到大眾認可的民俗的這樣一種運動，水木茂創作的妖怪漫畫，將妖怪（重新）轉化為 20 世紀的流行幻想就是典範，代表作有《咯咯咯的鬼太郎》。參見 Foster, Michael Dylan. 2009a. “Haunted Travelogue: Hometowns, Ghost Towns, and Memories of War.” Mechademia 4(1): 164–81.
Foster, Michael Dylan. 2009b. Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai. Berkeley: University of California Press.

二者有如同一條莫比烏斯環的「兩面」——相互對立而又相互貫通。

「文化厚重感」VS「稀奇古怪」

正如莫比烏斯環的兩面存在有歷時性聯繫，不同文化之間也存在類似的聯繫，比如日本的類民俗產品，在其他文化的受眾面前，可能就變成了日本民俗。換句話說，當一個具有特定闡釋規則的社群中的類民俗，在具有不同闡釋規則的社群中是如何被消費的？這樣問題存在於任何一種翻譯之中——無論是語言的、文化的，還是技術的——當一位非日本觀眾觀看一部日本的類民俗動畫的情形也當然是值得探討的。

《神隱少女》在國際上是極其成功的：名譽和票房雙收。相比之下，《百變狸貓》受到的是冷遇，雖然它 1994 年的本土公映很成功，但直到 2005 年才被發行到國外（而且僅僅是以 DVD 的方式）。二者受到的不同待遇跟二者不同的用典方式有著重大關係。簡單地說，《神隱少女》援用的是模糊典故，當它被翻譯至不同文化語境之中，它營造了一種原真的靈氣(aura of authenticity)；它的用典沒有指向特定的民俗傳統，而是一系列抽象而（不同文化）共通的母題，在非日本觀眾眼中，它們能被識別為民俗。特定指向性的缺失，讓全世界的觀眾都能欣賞宮崎駿創造的景象與故事——《神隱少女》不要求觀眾掌握一定日本民俗的背景知識，從而感受到一種異國情調，以及評論家艾維斯・米切爾所說的「文化的厚重感」[65]。同時，這部電影觀賞起來一點也不艱澀，它不要求觀眾知道

---

[65] Mitchell, Elvis. 2002. “Spirited Away (2001) Film Review: Conjuring Up Atmosphere Only Anime Can Deliver.” *New York Times*, September 20.

民俗，而只要感覺民俗在場就夠了。

與此相反，《百變狸貓》要求觀眾熟悉特定的民俗，其文化典故的深度和直截反而拖累了它。沒有背景知識的觀眾是無法感受到所謂文化的厚重感，而只會覺得影片難以理解。瀏覽英語國家觀眾的評論，你會發現其中最高頻的關鍵字是「稀奇古怪」。就連《紐約客》的一位評論家也說《百變狸貓》是「有史以來最稀奇古怪的動畫片之一（即便是放在日本）」[66]。人們覺得，那些長著巨大的極富延展性的陰囊、會施法變身的狸貓，稀奇古怪，這毫不奇怪。但在日本，妖怪狸貓（以及它們的魔法道具）是家喻戶曉的常識。對此，有一位網友的評論非常確切：「我想告誡對這部影片感興趣的朋友：如果你對日本一竅不通，不瞭解日本的民俗、歷史，你會無法理解導演高畑勳究竟想講什麼，是怎麼也無法理解的。」[67]蘇珊·納皮爾，一位日本動畫的資深評論家解釋道，高畑勳的電影「和日本的背景和主題有著確切的聯繫」，而且「只有可能是在日本人的語境下創作出來的」[68]。

換句話說，《百變狸貓》在海外鎩羽，可以歸因於其對日本民俗的忠誠和精確引用，而《神隱少女》則恰恰是通過典故的模糊性在海外也展示出了魅力。或許模糊典故的魔咒對於海外觀眾而言威力強大：儘管說，或者正是因為，指向的模糊性，《神隱少女》將「文化的厚重感」投射至日本以外遠方的語境之上。正如今天的類民俗可能會成為明日的民俗，

---

[66] Sragow, Michael. 1999. “Pompoko.” *New Yorker*, September 20.
[67] Otaku Center, January 19, 2011, http://www.otakucenter.com/showthread.php?61165-Heisei-Tanuki-Gassen-Ponpoko-An-Ichigosan-Review.
[68] Napier, Susan J. 2001. “Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao’s Cinema of De-assurance.” *Positions* 9(2): 467–93.

一種文化中的類民俗在另一種文化中會被視作為民俗。

民俗的迴圈

湯普森在其《母題索引》的序言中解釋道，「母題」在他書中是一個「非常鬆散的概念」[69]。至於母題研究的原始材料，「任何一種敘事都是我所研究的物件，無論是流行的，還是文學的，只要它形成了足夠深厚的傳統以至於得到不斷地重複」(1:11)。如果你覺得他的語言很含糊，這是因為這樣的還原工程(reverse engineering)，其中對各種敘述或文本的分解不僅是主觀的，而且要求一定的鬆散性和模糊性。而且如果索引在嘗試以一種鬆散的方式識別不同敘事工具(narrative engine)中共通的部分，那麼一個逆向的模糊過程也是不難設想的：一位藝術家（或者商人）將不同部分組成一個全新的工具。這就是類民俗如何煉成的。

但是，當類民俗產品獲得了一定的文化穩定性的時候(「形成了足夠深厚的傳統以至於得到不斷地重複」)，它自身也會變成母題的源泉。如果類民俗是通過模糊典故構築起來的，那麼在不同時代、不同文化語境中不斷傳播，誕生了不同版本和變體的民俗，其實也是經由這樣一個東拉西扯(discursive)的過程創造出來的。某些元素或許在特定的民間群體中才會產生意義，但是其他元素，尤其是那些更加抽象的，不受空間、群體所束縛的元素，即便是在其所誕生的社區以外也能引起共鳴。他們會

[69] Thompson, Stith. 1955. *Motif-Index of Folk-Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends. 6 vols*. Bloomington: Indiana University Press. 1:19

傳播，會被重塑、重組為新的產品。其中的組分雖然是以獨特的方式組合在一起的，但這個過程是循環往復、永無止境的，而不再會有作品從零開始。例如智慧財產權法、有關剽竊的擔憂等因素可能會影響文化生產的不同領域，但是其核心過程是不在乎民眾文化與商業文化、民俗和類民俗之間的區別的，模糊典故活躍於各種創作過程之中。

致謝

我想感謝我的好朋友，密西根州立大學的伊桑・西格爾，2005 年，他邀請我做了一場關於《神隱少女》的演講。這次演講，讓我開啟了對類民俗的探索旅程，從而有了本文的成果。我也有要感謝演講中坐席中的觀眾，你們對我尚不成熟的講座提出的極富洞見的提問和評論。最後，一如既往，我想感謝我最有洞察力和耐心的讀者，Michiko Suzuki。

東方文化學刊　第八期　八方雲集的流水席

Touhou Culture Studies Volume 8

Nebulous Community

總編輯：胡又天　youtien@gmail.com

封面題字：張克晉

封面繪圖：琥珀色的赫蘿

出版者：恆萃工坊

2018 年 5 月初版

2020 年 7 月二版一刷

☆　本刊知乎專欄：https://zhuanlan.zhihu.com/touhou-culture-studies

☆　B 站空間：https://space.bilibili.com/3621415/

☆　「東方文化學刊書友群」QQ 群號：562527520